ECLAMÁ TU CD ROM DE REGALO

Billiken

Se instala en tu cabeza

COMPU

www.billiken.com.ar

The Beatles en la Web

Boom para disfrutar on line

SUPLEGAMES

F1 2000 Earthworm Jim 3D
Fútbol de primera en tu PC
Tom Raider: The Last Revelation
Chuc Chu Rocket
La cueva del truco
Y mucho más...

Súper compus
Visita al planeta Tierra

Programa Beta Tester
Los primeros seleccionados

Curso Word 2000
Ilustrá el calendario escolar

¡Locos los juegos!

ISSN 1514-7312
00009
771514 731001

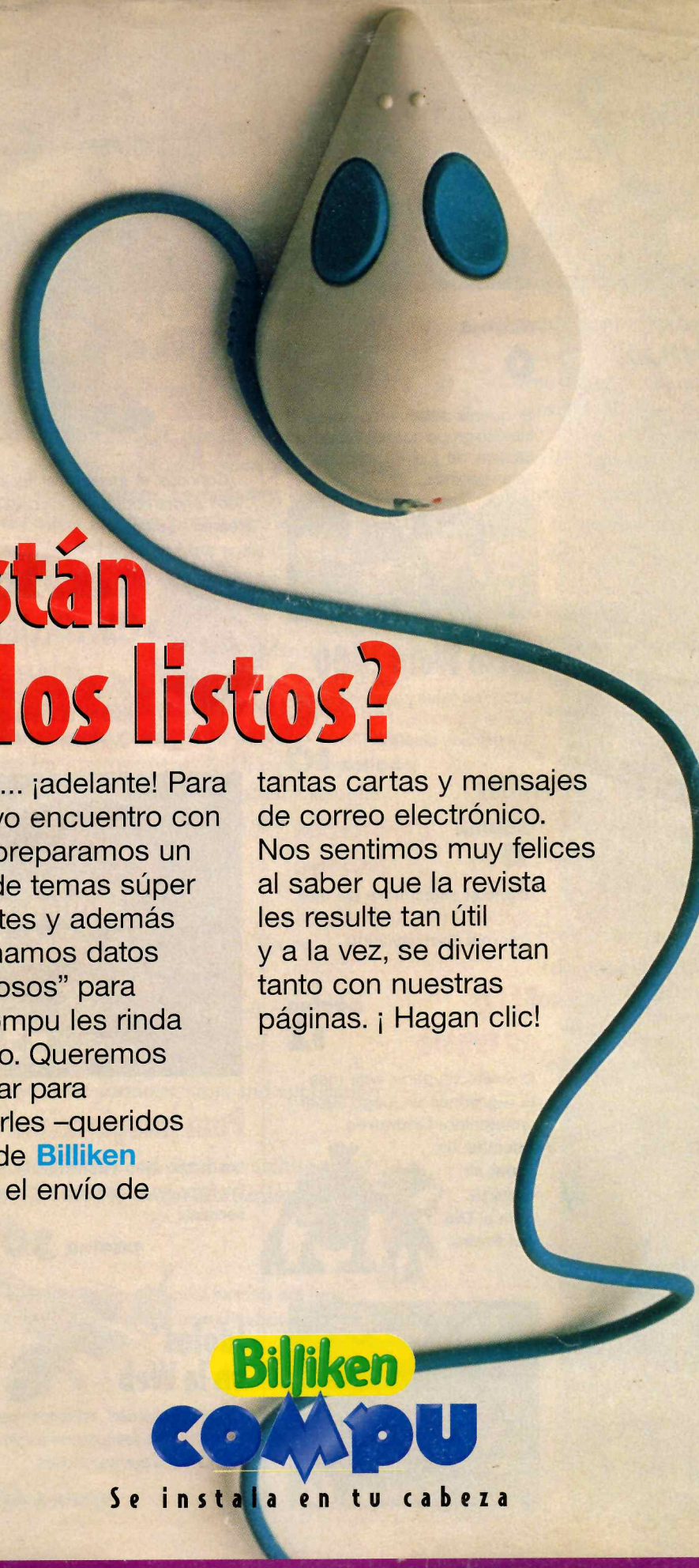
AZUL TOON

LUNES A VIERNES

12 HS.

Conducción:
Rodrigo y Micaela

AZUL
TELEVISION



SUPERSTOCK

¿Están todos listos?

Entonces... ¡adelante! Para este nuevo encuentro con ustedes preparamos un montón de temas súper interesantes y además seleccionamos datos ultra "jugosos" para que la compu les rinda al máximo. Queremos aprovechar para agradecerles –queridos lectores de **Billiken Compu**– el envío de tantas cartas y mensajes de correo electrónico. Nos sentimos muy felices al saber que la revista les resulte tan útil y a la vez, se diviertan tanto con nuestras páginas. ¡ Hagan clic!

Billiken COMPU

Se instala en tu cabeza

Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

sumario

Biljiken COMPU

Director Revistas Infantiles: Juan Carlos Porras

Subdirectora: Marta Prada

Jefa de Redacción: Patricia Delmar

Editor periodístico: Rubén Borlenghi

Colaboradores: Diego Sasturain, Lorena Blázquez, Flavia Tomaello, Silvia Erlich, Walter Adrián Duer, Carolina Urresti, Juanjo Bruzza, César Cichero, Gustavo Pujol, Damian Zain, Diego Stigliano, Martín Valusso

Departamento de Arte
Director: María Corina van Marrewijk

Coordinador: Gonzalo Policastro

Coordinador de Fotografía: Carlos N. Kwiek

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle Raymond. **España:** César Litvak. **Italia:** Augusto Passarelli. **Nueva York:** Gustavo Cherquis.
Departamento Comercial
Director Comercial Coordinador: Raúl Sgaramella
Gerente de Nuevos Negocios: Carlos Biassoni
Jefa de Promoción y Publicidad: Cristina Janon
Ejecutiva de cuentas: Victoria De Lara
Administración
Director Administrativo Financiero: Rafael Pannullo
Gerente de Sourcing: Raúl Chayé
Departamento de Operaciones: Pablo Díaz Alberdi.

BILLIKEN COMPU es publicada en Buenos Aires, Argentina, por Editorial Atlántida S.A., Azopardo 579, Código Postal 1307, Tel.: 4331-4591/99. PUBLICACION MENSUAL. Revista, más CD Rom de regalo $ 7,90. Registro de Propiedad Intelectual en trámite. Impreso en Donnelley Cochrane Argentina S.A. Editorial Atlántida S.A., editora de las revistas Billiken, Para Ti, Gente y la actualidad, Chacra y Negocios. PRINTED IN ARGENTINA.
ISSN 1514-7312

Buenos Aires
Junio 2000
Número 9

página 6
The Beatles en la Web

Si querés saber todo sobre el famoso grupo que revolucionó la música de los 60, cliqueá en estas páginas...

Curso Word 2000

Lucite en clase y aprendé a ilustrar el calendario escolar con tus propios diseños.

página 10

página 11
Premiados Norton

Fijate si estás entre los diez ganadores del juego Norton Internet Security 2000.

El CD de regalo

página 12

Divertite sin parar, este mes te regalamos un juego súper entretenido: **Creatures.** Además: un súper kit antivirus para el **Día del Padre.**

Súper compus

Visitá nuestro planeta desde el espacio, a través de los satélites poderosos que giran alrededor de la Tierra.

página 14

página 18
Taller de Lucas

¿Conocés el interior del teclado? Ahora podrás ver en detalle cómo se compone.

página 20
Ciberficción

El último juego es el título del cuento escrito por uno de nuestros lectores: Tomi

Estos son los chicos seleccionados...¿estás vos?

página 33

Pura imaginación

Los personajes más famosos de los libros en tu pantalla. Aquí sus secretos.

página 38

Ídolos en la Web

Tus superhéroes favoritos del comic en una fiesta desde la Internet. Conocé sus escondites.

página 41

Aprendiendo con Internet

Descubrí cómo funcionan los telescopios más potentes a través de la Red.

página 42

El rincón del cibermúsico

Te enseñamos cómo usar los controladores del teclado musical.

página 44

Diccio-Enter

Conocé el significado de las palabras que siempre quisiste saber y nunca te dijeron.

página 47

Llegó el cartero

página 50

Llueven cartas de todo el país. ¿Está también la tuya?

Y además...

Internet en las escuelas (16)
On/Off: puro humor (21)
Canal Stop: novedades (37)
Súper útiles: papeles de impresión (46)
Cybershoping (49)

Foto de tapa: Focus

Supergames

¡Locura total para gamefanáticos!

24 **Freespace 2**

Para sentirte como un piloto del espacio, subite a este simulador que te llevará a vivir las batallas más emocionantes.

Boca-River **26**

Llevá a tu PC todo el espectáculo del fútbol de primera con dos clásicos que hacen palpitar al corazón.

Para pilotos de F1 **27**

Tomale la mano a esta carrera porque cuando lo logres vas a vivirlo *a full*. El realismo y la gráfica te van a encantar.

Humor disparatado en 3D **28**

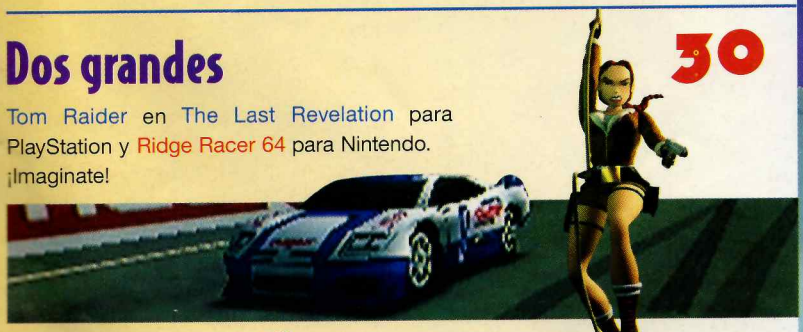
Una lombriz muy especial es la responsable de tus próximas aventuras: divertite con Earthworm Jim.

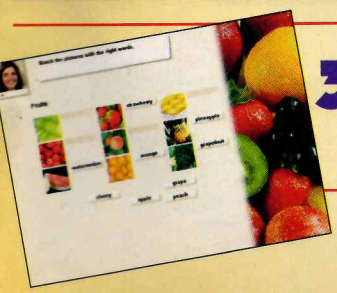
Juego frenético de Sega **29**

Apareció el esperado ChuChu Rocket. Es la hora de encender tu consola e invitar a tus amigos para jugar los mejores partidos.

Dos grandes **30**

Tom Raider en The Last Revelation para PlayStation y Ridge Racer 64 para Nintendo. ¡Imaginate!





31 **Aprendé inglés fácil**

Un súper curso para aprender de forma entretenida.

32

Ahora te brindamos más páginas con los trucos más buscados de los juegos más copados de los últimos tiempos.

La cueva del truco

The Beatles en la

Esta manzana no es la de la compu. Es la del sello discográfico **Apple Records** creado por The Beatles.

leb

REVOLUCIONARON LA MÚSICA DE TODA UNA GENERACIÓN. HOY SU PRESENCIA EN LA RED SE MULTIPLICA EN UN ESTALLIDO DE PÁGINAS DE TODO EL MUNDO. ¡TOMÁ NOTA!

Como homenaje, cuatro de nuestros lectores cruzan una senda peatonal como John, Paul, George y Ringo en el memorable LP titulado Abbey Road.

Agradecemos a Cheeky por la ropa que nos facilitó

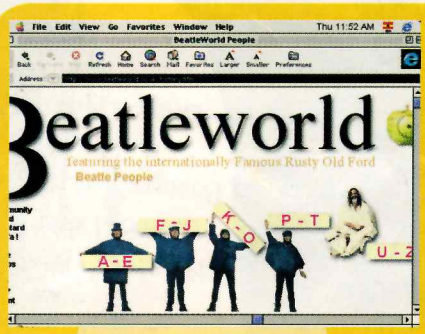
En abril de 1970 los famosos Beatles dijeron adiós al público. Parece una vieja historia, ¿verdad? Pero sin embargo, aunque este grupo pertenezca a la generación de tus padres, lo interesante y curioso del caso es que siguen resultanto atrapantes para muchos chicos como vos... ¡y sus CD se siguen vendiendo y reeditando!Y más ahora que está por salir a la venta el gran libro de los Beatles, con cientos de páginas ilustradas que documentarán la trayectoria del también llamado grupo de los ***Fabulosos Cuatro***.

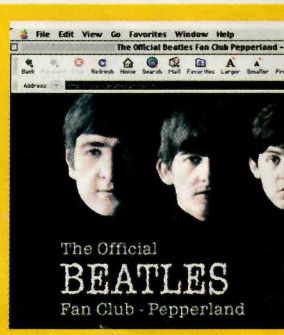
Good bye, good bye!

Cuando se publicó la noticia de su despedida definitiva, el mundo se estremeció. Las lágrimas del público de los cinco continentes se extendieron junto a las de sus ***fans*** locales que siguieron con nostalgia, gritos y susurros cada paso de sus integrantes. **John Lennon**, **Paul McCartney**, **Ringo Starr** y **George Harrison** fueron las estrellas de los años sesenta. Pero los chicos de **Liverpool**, lograron traspasar todas las fronteras del planeta y su música llegó a los rincones más insospechados... Desde Tánger a Montevideo, de Bogotá a

Un éxito atrás de otro

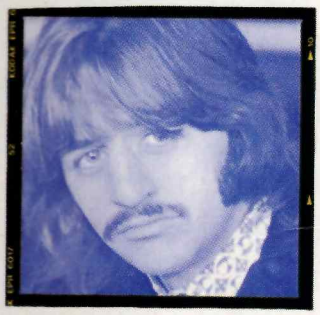
La mayoría de los temas están compuestos por Lennon y McCartney. Starr y Harrison son autores de menos canciones pero también famosas.





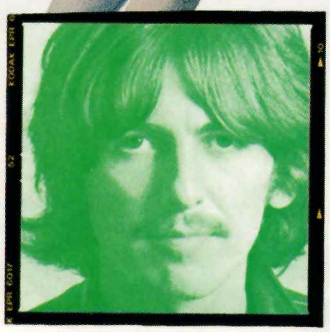
www. beatle mania

A través de las páginas Web podrás encontrar las letras de muchas de sus canciones, conocer los pasos de la bri-

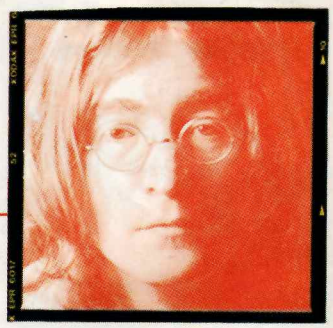


Nombre completo:
Richard Starkey.
Nació: 7 de julio de 1940 en Liverpool, Inglaterra.
Rol en The Beatles:
batería.

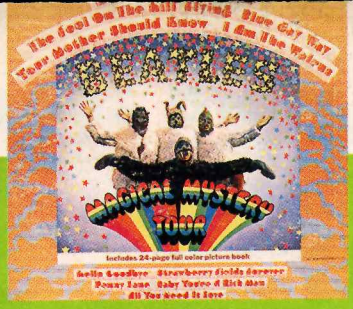
Nombre completo:
James Paul McCartney.
Nació: 18 de junio de 1942 en Liverpool, Inglaterra.
Rol en The Beatles:
cantante y bajo.



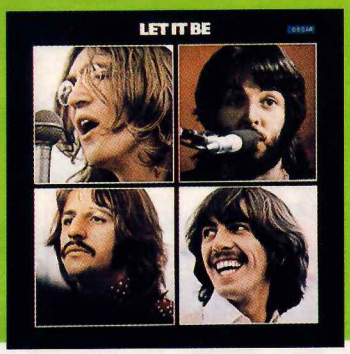
Nombre completo:
George Harold Harrison.
Nació: 25 de febrero de 1943 en Liverpool, Inglaterra.
Rol en The Beatles:
guitarra y segunda voz.



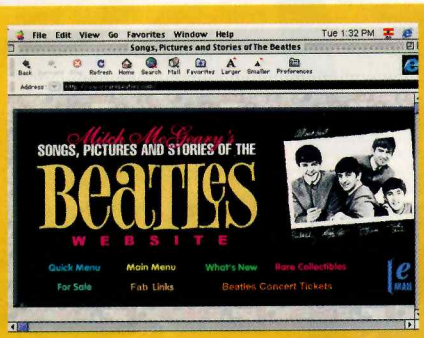
Nombre completo:
John Winston Lennon
Nació: el 9 de octubre de 1940, en Liverpool, Inglaterra.
Murió: 8 de diciembre de 1980, asesinado de un disparo por un fan desequilibrado en la puerta de su casa de Nueva York.
Rol en The Beatles:
cantante y guitarra.



Sus distintas ediciones se agotaron rápidamente y hoy siguen siendo valoradas en el mercado discográfico.



El pelo fue un factor característico en la banda. El flequillo no paraba de agitarse en cada recital y las *fans* lloraban y gritaban histéricas.



llante trayectoria del grupo y conseguir todo lo que se te ocurra sobre The Beatles. Existen numerosos clubes de fans que continúan –sin pausa– a bordo de sus *sites* ofreciendo un montón de información *cool* .

Manila, de Moscú a Pekín o de París a Barcelona, y dentro de nuestra geografía, imaginen el pueblito más perdido de Catamarca al más grande de Córdoba o una cabañita junto al río Paraná. ¡Todos conocen su música! En Buenos Aires, es aún frecuente estar en algún café y escuchar ***"Strawberry Fields Forever", "Yesterday"; "Let It Be"; "Eleanor Rigby"; "Blackbird"; "Penny Lane"; "Hey Jude"*** ...la lista es larguísima.

Hasta en la sopa

En cualquier estante de los comercios de música encontrarás con seguridad más de un título de los numerosos CD que grabaron estos inglesitos adorados por grandes, jóvenes y chicos de todas partes. En las casas de disfraces también es común poder alquilar los coloridos trajes con el estilo de ***Sargent Pepper*** o conseguir las pelucas para lucir como ellos. ¿Y qué decir de la Red? Si navegás un poco, te vas a quedar con la boca abierta cuando descubras la cantidad de *sites* dedicados a la ***beatlemanía***. No dejes de visitar un directorio más que completo, donde encontrarás todo lo que se te ocurra sobre esta banda: ***http://members.tripod.com/beatlessearch***

Para que te des una idea de la presencia de este grupo ya en el año 2000, hasta un portal se llama ***ye,ye,ye***, una adaptación del famoso estribillo ***Yeah, yeah, yeah!*** Otro dato curioso: en Inglaterra, existen unos fideos para la sopa que se llaman como ellos: John, Paul, George y Ringo... ¡están para comérselos! Prestá atención a las direcciones que damos, porque te vas a empachar de tanto Beatle. Imprimí sus canciones, sus retratos, armá un póster o comprá el *souvenir* que más te guste, y por supuesto sus CD. Cuando puedas, andá al videoclub y alquilá una de sus películas, te vas a divertir.

Por Patricia Delmar.
Producción: **Carolina Urresti.**
Fotos: **Juanjo Bruzza**

para agendar

http://www.rarebeatles.com/
http://www.beatlescentral.com/
http://www.beatles.pronet.it/
http://beatleworld.co.uk/
http://www.best.com/%7Eabbeyrd/
http://beatlesinlondon.com
http://www.beatlesfans.com
http://thebeatles.com.br
http://www.getback.org
http://hollywoodandvine.com/beatles
http://thebeatlesite.com
http://come.to/thebeatles
http://www.discographynet.com/beatles
http://www.sonic.net~custom/beat.html

Calendario escolar ¡Diseñalo VOS!

ARMÁ PÁGINAS ILUSTRADAS PARA TU AULA

La confección del calendario de ***efemérides escolares*** es un buen motivo para mostrar tus habilidades con la compu. Podés investigar algún tema, buscar los datos históricos, conseguir ilustraciones e imprimir una hoja para poner en la cartelera del aula. Si armás un ***equipo de trabajo*** con varios compañeros, podrás compartir algunos de los aparatos necesarios para este trabajo, como la impresora, el escáner o una compu con conexión a la Internet.

¡cuidado con los virus!

Si tus compañeros traen su trabajo grabado en disquetes, no olvides revisarlos con tu antivirus antes de copiarlos en el rígido de tu compu. Y actualizá el antivirus...

En este mes hay varias fechas destacadas, entre las que elegimos para armar esta práctica el día en que se recuerdan los derechos argentinos sobre las Islas Malvinas, islas del Atlántico sur y sector antártico. Ya tenés un **tema**. Además de los textos que podés encontrar en la biblioteca de tu escuela, la Internet te proporciona **datos**, como los que hay en los sitios Web que visitamos. Y a un trabajo relacionado con la historia y la geografía, no pueden faltarle **mapas y fotos**. Usá los buscadores alfabéticos como el **Yahoo** (que ya tiene su versión argentina) y **Altavista** para hallarlos. Un dato interesante: el centro espacial Johnson, de la **NASA**, mantiene un archivo con fotos de regiones de la Tierra tomadas por los astronautas.

Sólo resta armar una página de **Word** y ubicar en ella las imágenes, usando la nueva opción ***Insertar imagen desde escáner o cámara***, exclusiva de ***Word 2000***. Si tenés escáner, hacés clic ¡y tendrás listo un trabajo perfecto!

Rubén Borlenghi

1

Además del material de la biblioteca del cole, para este tema te serán útiles el sitio Web del Ministerio de Cultura y Educación en www.mcye.gov.ar y otro en Ushuaia, www.cyberush.com.ar/malvinas. Si necesitás más información podrás conseguirla en una biblioteca municipal o barrial. Consultá la sección referencia.

2

NASA/JSC

En este sitio dependiente de la NASA, en earth.jsc.nasa.gov hay fotos aéreas de casi todo el mundo, además de un excelente buscador alfabético. Como hay más de 250.000 fotos, para revisar este sitio necesitarás mucha paciencia y que alguno de los miembros de tu equipo o un docente ayuden con el inglés.

3

¡Hora de trabajar con Word! Los pasos son conocidos para vos, que ya sos un experto operador. Abrí un documento nuevo, ponéle nombre, buscá y ubicá el texto y agregá título y subtítulos que podés modificar con Wordart. Luego insertá las fotos o dibujos desde sus carpetas.

¡Participaron y ganaron!

Un sistema de defensa inmediato contra amenazas de Internet + antivirus

En nuestro número de **abril** propusimos un **juego**: escondimos tres fotos de la caja de **Norton Internet Security 2000** en la revista y había que encontrarlas. Muchos de nuestros lectores intervinieron descubriéndolas en las páginas **8**, **45** y **47**. Ahora presten mucha atención porque vamos a contarles quiénes fueron los que resultaron beneficiados entre las cartas participantes. Estos son los nombres de los **diez** amigos y amigas de **Billiken Compu** que pronto podrán instalar este fantástico programa:

1- Nora Inés Toscano, de **Capital Federal**, recibió su regalo en las oficinas de Symantec en Buenos Aires;

2- Yesica Paola Concordia, de **Lanús Este, Buenos Aires**, nos envió su foto justo a tiempo para la conozcamos;

3- Jonathan Etchegaray Rozas, de **Miguel Riglos, La Pampa**;

4- Mariana Alejandra Querci, de **Córdoba, Córdoba**;

5- David Zussa, de **La Plata, Buenos Aires**;

6- Jessica Lobos, de **Río Gallegos, Santa Cruz**;

7- Sergio David Jure, de **Rosario, Santa Fe**;

8- Juan José Zara, de **Villa Adelina, Buenos Aires**;

9- Santiago Lascano, de **Córdoba, Córdoba**;

10- Julieta Álvarez, de **Mar del Plata, Buenos Aires**.

¡Muchas felicitaciones para todos!

Cada uno de los ganadores recibirá por correo un programa Norton Internet Security 2000 en las primeras semanas de junio. Prepárense para el próximo compu-juego, especial para *ciberdetectives*. ¡Seguimos conectados!

Yesica y Nora ya recibieron su regalo con el poderoso programa de Norton.

B.J. Broker S.A. · ATLANTIC SOFTWARE · WARNING DIGITAL DNA ENCLOSED · SoftKey · MINDSCAPE ENTERTAINMENT · CYBERLIFE

Criaturas virtuales

HACÉ QUE TUS NORNS SEAN LOS MÁS SANOS Y FELICES DE TODOS

Juego Completo

Este mes Billiken Compu te presenta **Creatures**. Este extraordinario juego está diseñado para reproducir todas las características de la vida real dentro de la compu. Vos tenés que ayudar a los **Norns** a desarrollarse, y tu objetivo principal es mantenerlos contentos y saludables. ¿Y qué son los Norns? Los Norns son unos pequeños **seres** pacíficos, amistosos y bastante inteligentes. Cuando nacen, son totalmente **indefensos** y tendrás que enseñarles un lenguaje sencillo para entenderte con ellos. A medida que crezcan, aprenderán a usar todas las cosas interesantes –desde **pelotas** hasta **helicópteros** y **computadoras**- que hay en **Albia**, el mundo donde viven. Sin embargo, estos pacíficos seres no son los únicos habitantes de Albia, ya que allí también habitan los **Grendels**. Estos últimos viven en los árboles, son violentos y resultan **peligrosos** para los Norns. Se comen su comida, les pegan y pueden contagiarles enfermedades. ¡Hay que mantenerlos lejos! Te aconsejamos que al **iniciar el juego** por primera vez leas lentamente y con mucha **atención** los archivos de **Ayuda** (Help, en el menú del mismo nombre), que fueron preparados especialmente para esta edición y están en castellano. Es un juego complejo que requiere paciencia, pero una vez que aprendas a jugarlo, te va a atrapar.

Unos ojos espían desde dentro del huevo. Creatures ha comenzado.

19 de junio
Un súper regalo para tu Papá
día del padre

¡SORPRENDELO CON UNA DOBLE SOLUCIÓN!

Además del juego Creatures, en el mismo CD te ofrecemos:

El **antivirus PC-cillin 98* completo,** con un mes de validez...

Estos excelentes regalos para proteger la computadora de papá vienen con un extra: el servicio que encontrarás entrando en la página **www.antivirus.com.ar.** Allí podrás usar el servicio **House Call**, para que tu compu sea **desinfectada** gratis cada vez que haga falta, sin límites. ¡A disfrutarlos!

TREND FILESCAN FOR LINUX

...y el flamante programa escaneador para **Linux** de Trend, **FileScan* completo,** sin límite de tiempo.

Todos estos programas son obsequiados por Trend Argentina

De estas historias, nadie te puede contar el final.

La colección Elige tu propia aventura renueva sus títulos para que tus andanzas no se detengan nunca. Ya aparecieron los cinco primeros libros en una moderna edición: *Campeón de snowboard, Terror en el Titanic, Ciclismo todo terreno, Maestro de judo* y *El parque endiablado.*

Podés elegir tu propia aventura cuando comprás el libro y mientras lo estás leyendo.

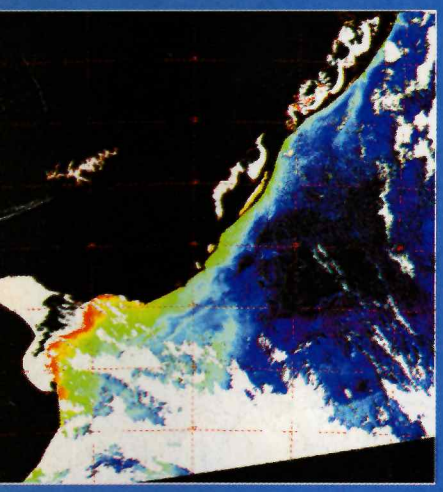
Por sólo $4,90

ATLANTIDA MINI

PARA UN MAÑANA MEJOR, NIÑOS QUE LEAN HOY.

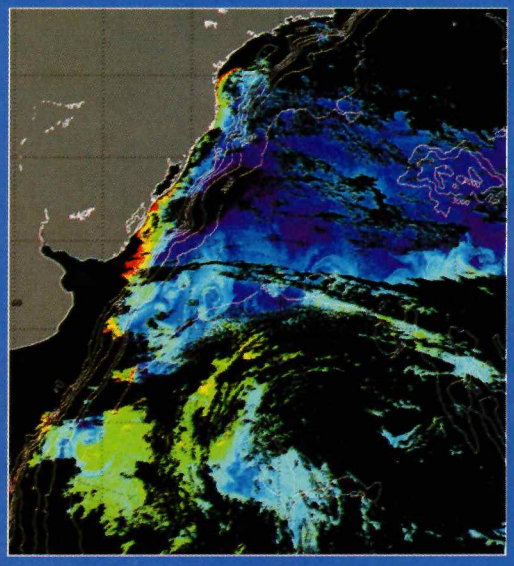
DEL ESPACIO AL MONITOR, A TRAVÉS DE MILES DE KILÓMETROS

Ojos que estudia



Muchos satélites llevan equipos que obtienen imágenes de nuestro planeta y las envían a bases terrestres. Uno de ellos, el **Seastar**, se encarga de captar y enviar imágenes que muestran los colores del mar. ¿Por qué son importantes esos colores? Estudiándolos se pueden identificar muchas de las sustancias que hay en el agua, y entre ellas los científicos tratan de reconocer un grupo de organismos integrantes del fitoplancton, que contienen **clorofila**, el mismo elemento que conociste en las clases donde te explicaron la fotosíntesis. Con mucha paciencia y la ayuda de poderosas computadoras, los **oceanógrafos** determinan en qué zonas del mar hay clorofila, y qué cantidad. De esa manera se conoce la ubicación de

El detector de radiaciones del satélite Seastar (derecha) y algunas de las súper computadoras que pueden procesar las imágenes satelitales (abajo).



En estas dos imágenes del océano Atlántico se detectaron algunos de los elementos que los científicos desean estudiar. En la boca del Río de la Plata se ven los sedimentos que la corriente arrastra mar afuera, y los movimientos de las corrientes marinas frías y cálidas en distintas épocas del año.

ciberartesanos

Se comenzó por la base...

La electrónica y la computación también tienen prolijos especialistas, verdaderos artesanos. ¿Querés una muestra? Seguí con nosotros el armado, paso a paso, de esta antena receptora del centro espacial Goddard de la NASA, que se usó para recibir varias de las fotos espaciales. La antena llegó desarmada.

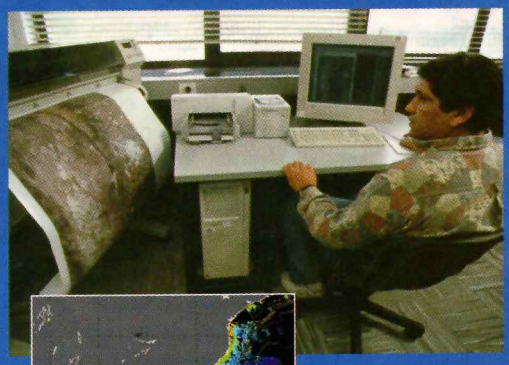
el mar

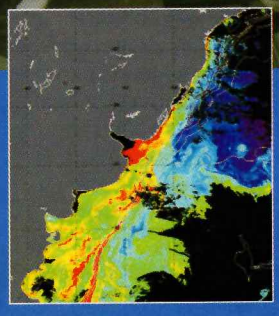
los **nutrientes** que los peces necesitan, las zonas con **contaminación**, el flujo de **sedimentos** que arrastran los ríos hacia el mar y el movimiento de las **corrientes** marinas.

Pixel a pixel

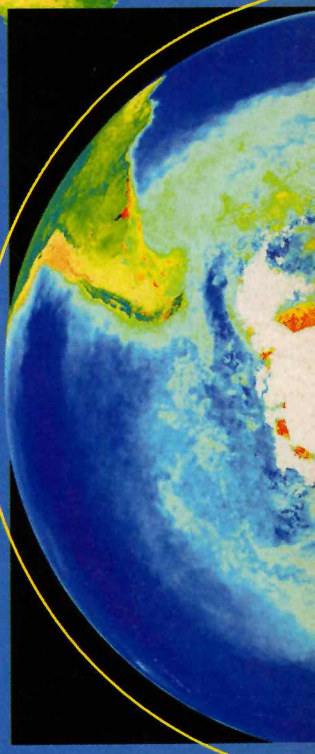
A bordo de algunos de los satélites no hay cámaras fotográficas sino **detectores de radiación**. (Ayudita: averiguá qué es "energía radiante"). La superficie del mar es iluminada por el sol y la radiación que rebota es recibida por los detectores. Estos transforman las radiaciones en señales eléctricas y las acondicionan para enviarlas a la Tierra. ¡El trabajo a bordo del satélite recién comienza! Los datos pasan a un **transmisor de radio**, que es alimentado por celdas solares (esas que están en las "aletas" brillantes que los satélites despliegan). Del transmisor las señales van a una **antena** apuntada hacia la Tierra, y así pasa la información a **estaciones receptoras** como la de la Comisión Nacional de Investigaciones Espaciales en Córdoba. Ahí comienza la tarea de formar las imágenes, ubicando por medio de computadoras cada uno de los pequeños elementos en que se divide una imagen (un **pixel**) en el lugar exacto. Este trabajo de "armar" las imágenes exige una enorme cantidad de cálculos.

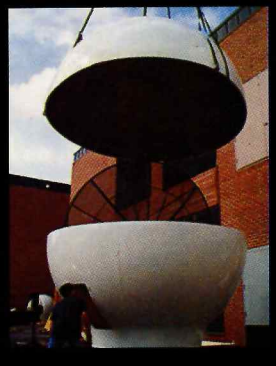
Rubén Borlenghi



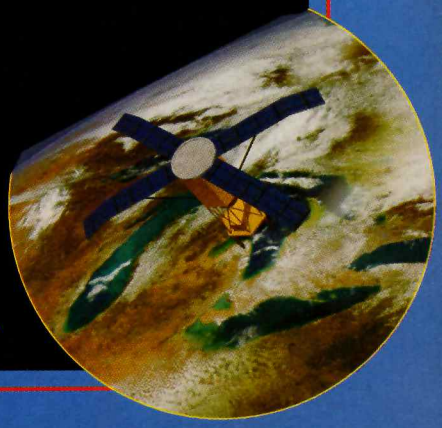


En el centro espacial de Córdoba se pasan las imágenes a un plotter. Derecha: vista del polo Sur.





...y el conjunto armado es izado a la terraza del edificio.



Fotografías de NASA/Goddard Space Flight Center, ORBIMAGE, SGI y Comisión Nacional de Investigaciones Espaciales de Argentina.
Agradecemos la colaboración del Dr. Marcos Machado, de CONEA.

La Red es para todos

ALUMNOS Y VECINOS CONECTADOS: E-MAIL, TELECONFERENCIA, Y MUCHO MÁS

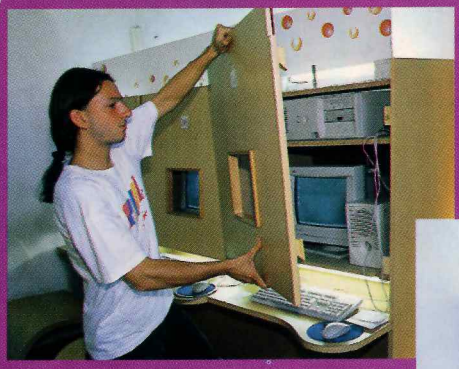
La Internet es de todos y para todos. Muchas empresas contribuyen instalando complicados servidores; otras tienden redes de fibras ópticas y algunos organismos oficiales, como el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, conectan bibliotecas y escuelas para dar un servicio **gratuito** dentro de esos edificios. La experiencia que hoy te relatamos tiene dos pasos, y el primero se dio en la biblioteca "Joaquín V. González", en el barrio de La Boca. Allí se instaló un centro de comunicaciones por **Internet** conectado a la red del Gobierno de la Ciudad. Quienes se acercan a él pueden aprender a navegar revisando páginas **Web**, leer y enviar correo electrónico o **bajar** información e incluso entretenimiento.

Un momento emocionante: los alumnos de la escuela "Guillermo Rawson" saludan a sus nuevos amigos de EE.UU.

No molesten a los elefantes

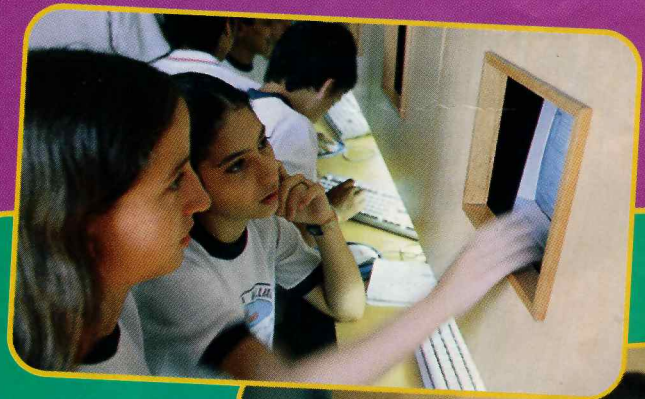
Eso es lo que nos dijeron apenas iniciamos el segundo paso, una teleconferencia entre tres lugares: la escuela "Guillermo Rawson", de Buenos Aires, una escuela de Massachusetts (en Estados Unidos) y un santuario de elefantes, también de ese país. Su directora explicó que ese **santuario** es un lugar donde viven **elefantes maltratados**, rescatados de circos. Ningún visitante puede entrar, y para estudiarlos se emplean cámaras de TV con **control remoto**. A través de más de 10.000 km, los alumnos de la escuela porteña preguntaron (en inglés y con traducción simultánea) y fueron atendidos por la responsable del santuario. Los chicos de Boston también participaron. Con este ensayo la Secretaría de Educación quería comprobar si este sistema es útil como **herramienta** para el aprendizaje. Los chicos, encantados.

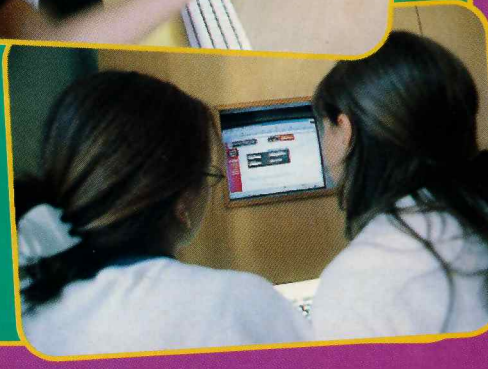
Emilio Rubio



Dentro de un armario especial, el servidor controla las comunicaciones para que todas las compus se conecten a la red.

¡Llegó la hora del service! Cuando surgen problemas con una máquina, su mueble se destapa fácilmente para cambiar componentes. Este moderno sistema brinda gran comodidad a la hora de solucionar inconvenientes.





Los equipos están a disposición de cualquier visitante que acepte las reglas de uso gratuito; no es necesario ser alumno de una escuela municipal.

¡Hola, amigos! ¡Les presento a mis amigos!

EL SHOW DE BUGS BUNNY Y SUS AMIGOS

Bugs Bunny, Lucas, Porky, el Coyote, el Correcaminos y muchos más personajes en desopilantes aventuras.

Ya está en los kioscos
la revista + el video de regalo

Billiken VIDEO FANTASIA

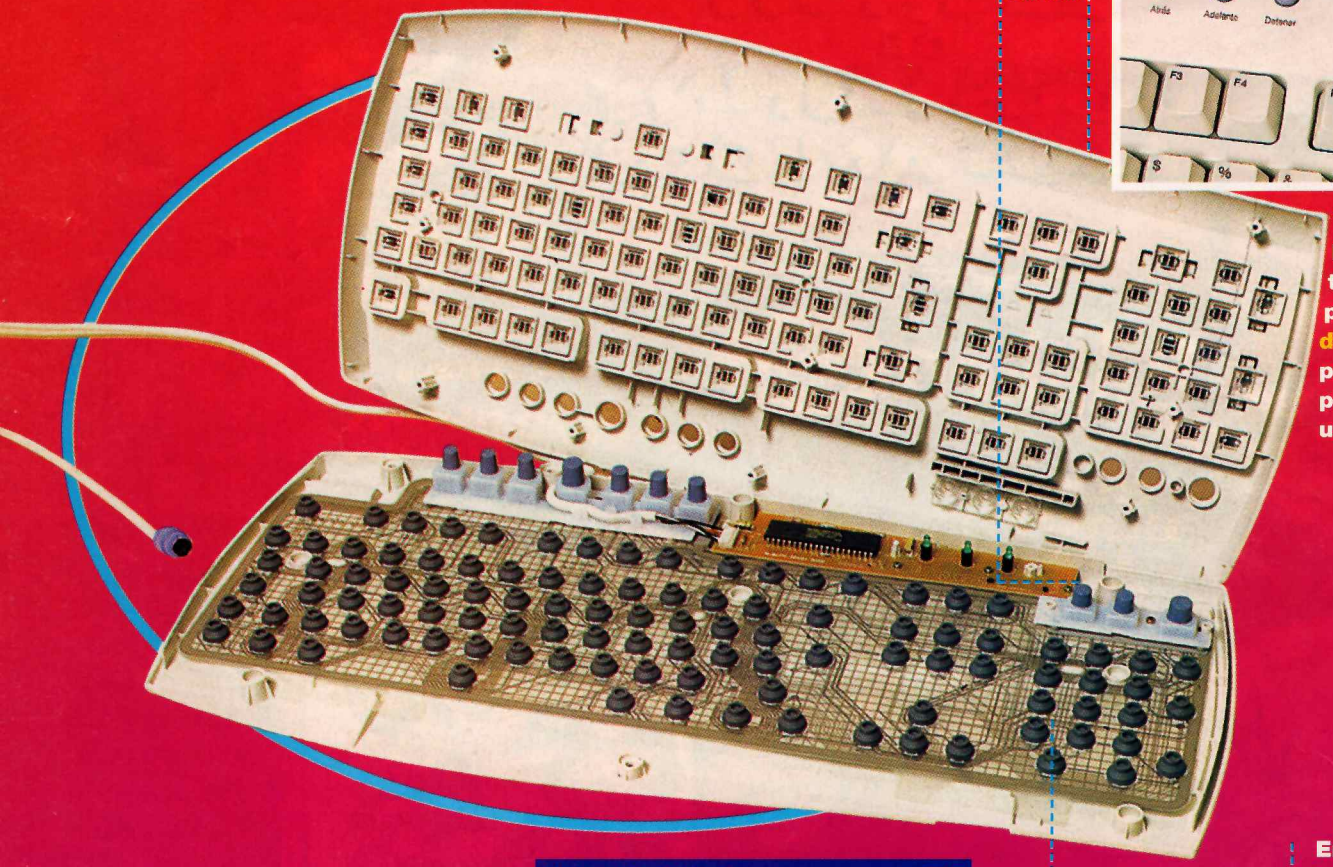
Tu nueva colección de grandes éxitos

LOONEY TUNES,
personajes, nombres, imágenes y todo lo relacionado,
son marcas registradas de Warner Bros.

FONTANARROSA

el taller de Lucas

Para dedos v



Este modelo de Microsoft tiene teclas especiales para controlar el navegador de Internet. Así se puede pasar de página en página de la Web casi sin usar el *mouse*.

En muchos teclados las teclas y las luces indicadoras están sujetas a la tapa, mientras que en la base se apoyan los contactos eléctricos y los circuitos de control, que están en la placa cerca del borde superior.

para saber más:

Algunos teclados tienen programas diseñados para adaptar su funcionamiento a personas con necesidades especiales. También se incluyen consejos para evitar posiciones del cuerpo que producen daños en los músculos o las articulaciones.

eloces

EL TECLADO: UN VERDADERO ALARDE DE PRECISIÓN A TU SERVICIO

Lo usás todos los días, sin darte cuenta de que bajo tus dedos hay una maravilla de la técnica. Es tan simple por fuera (apenas letras, números y algunos signos) que no advertís cuánto esfuerzo e ingenio pusieron a tu disposición los fabricantes de tu teclado. Acercate, hoy lo desarmamos y te contamos para qué sirve cada pieza.

Mensajes del más acá

Minuto a minuto, del cable del teclado parten trenes de ***bytes*** que llegan al microprocesador, dentro de la compu. Esos bytes son ***grupos de ceros y unos***, y cada uno equivale a alguno de los signos del teclado. Todo lo que está grabado sobre alguna tecla (letras, números, signos como @ o +) se representa mediante un grupo de números dentro de un código especial, llamado **código ASCII**. Para conocer la equivalencia en "Código ASCII" de algunas letras, probá lo siguiente: abrí **Word** y mantené apretada la tecla **Alt** mientras tipiás **66**. ¡Aparece la **B**! Ahora probá con **Alt** y **50**. Es el número **2**. Para obtener el signo de arroba **@** usás **Alt + 64**. Y el signo ~ que aparece en el nombre de muchas páginas de Internet, lo lográs con **Alt+126**.

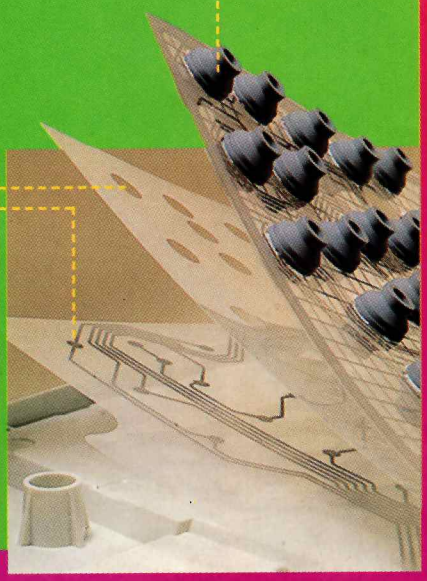
Cuidá tus Muñecas

La forma curvada de este teclado no es un capricho. Tras mucha experimentación y consultas a médicos especializados, se ubicaron las teclas de tal manera que los brazos se pueden separar del cuerpo para escribir y se agregó un soporte para las muñecas.

Cuando un dedo pulsa una tecla, una pieza de goma cede y empuja la hoja plástica superior, donde está uno de los contactos eléctricos. El otro está en la hoja inferior, y la presión del dedo hace que se junten.

Magia bajo las teclas

Dos de las tres **hojas plásticas** que están debajo de las teclas tienen líneas oscuras impresas con **tinta conductora** de la electricidad. Así se puede averiguar cuándo apretaste una tecla, porque la hoja de **arriba** toca a la hoja de **abajo** a través del agujero de la hoja del medio y algunas de las líneas hacen contacto, produciendo una señal. La lámina del centro separa las otras cuando nadie toca el teclado.



¿Cómo se forman esos mensajes en clave? Para averiguar qué tecla apretaste, los ingenieros prepararon un par de contactos eléctricos, listos para juntarse, debajo de cada una. Algo parecido al timbre de la puerta de tu casa, pero las teclas son más de 100. Una vez armados los códigos para cada letra, pasan a la compu. Un circuito especial junta varias señales y las entrega solamente cuando el microprocesador avisa "ya armé la frase anterior, pasame la que sigue". Y así semana tras semana, sin fallas y sin pedir *service*. ¿Verdad que ahora lo vas a tratar con más cuidado?

Agradecemos la colaboración del Ing. Tomás Oulton, de Microsoft Argentina

Mandame tus dudas por e-mail: billikencompu@atlantida.com.ar

El último juego

Hace ya mucho tiempo jugué un partido de ajedrez, el partido que decidía quién se quedaba y quién se iba. Saqué el tablero y él dijo: "yo soy los negros", y yo le dije "bueno". Cuando empezó el partido había un silencio total, parecía un pueblo desierto, sólo él y yo. Moví mi caballo y él me comió con un peón y así sucesivamente hasta que me comió el rey. Entonces me tuve que ir del pueblo, y antes de irme quise echar un vistazo a mi correo electrónico.

Fue ahí donde me dí cuenta que me hizo trampa. Ésto es lo que me decía su e-mail: "Tomás te hice trampa, las fichas eran mecánicas y las movía con un control remoto, también te dominaba la mente con otro control".

Y ahí me enojé mucho. Me enojé tanto que casi rompo la compu, por suerte no la rompí porque si la rompía no podía decirte por e-mail que no me iba a ir del pueblo para jugar otro partido de ajedrez sin trampas, para que de una vez por todas llegue la revancha.

Por Tomás Cullen
Ilustró Damián Maxwell

Sigue llegando material para las distintas secciones de Billiken Compu.

Gracias a todos por seguir en contacto con nuestra redacción. ¡Continúen así, chicos...!

¡Otro lector nos escribe!

FICHA DEL AUTOR:

Nombre: Tomás Ernesto Cullen (Tomi)
Edad: 8 años
¿PC o Mac?: PC
Hobbies: Jugar con la compu, ir a la cancha a ver Unión de Santa Fe, leer Billiken Compu.
Deportes: Softbol y rugby.
Libros: Ingo y Drago, El Principito.
Películas: Todas las de *Star Wars*, y las de ciencia ficción (menos *Mars Attack*).
Sección preferida de Billiken Compu: Diccio-Enter y "De qué te reís"(On-Off).

ON /OFF

LLEGÓ EL MOMENTO DEL HUMOR. AQUÍ VAN ALGUNAS PROPUESTAS PARA COMPARTIR CON VOS

por Leo Arias

¿te pasó que...

después de haber escrito dos páginas enteras volviste a la silla y estaba tu hermanito... y no guardaaaste???

como sos muy romántico/a, viste que tenías un mensaje titulado "I love you" y lo abriste? ¡Pobre, flor de virus!

reenviaste el e-mail con esa historia trágica a todo el mundo y te enteraste de que era falsa?

Estas máximas llegaron por e-mail a billikencompu@atlantida.com.ar ¡Enviá las tuyas!

Boris, el virus

por Jorh

De: BillikenCompu

A: Vos

Asunto: No te pierdas la oportunidad de escribir en tu revista.

A vos que sos fanático de la compu, que le enseñás a todos en tu casa, que conocés los programas de memoria y que te interesa escribir, te estamos buscando.
Queremos que nos mandes notas que puedan ser de interés para nuestros lectores.
¿Los temas? Los que nos copan a todos: computación, tecnología, Internet, juegos, música en la red, etc. Experiencias, anécdotas, historias locas, cosas de las que te enteraste y quieras compartir. Con o sin fotos, no importa. Para vos es una oportunidad única de participar en este nuevo espacio que te ofrece tu revista.
Si querés más información ponete hoy mismo en contacto con nosotros.
Escribinos a: billikencompu@atlantida.com.ar

Billiken COMPU

Se instala en tu cabeza

FONTANARROSA

Billiken
Compu
Suple
games
¡Locura total frente a la PC!
Creció la sección de TRUCOS
Freespace 2
River el campeón del siglo
Boca un sentimiento
PSX: The Last Revelation
Ridge Racer 64
Earthworm Jim 3D
Chu Chu Rocket ... ¡Y más!
Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar

Batalla espacial FREES

PACE 2

UN SIMULADOR QUE TE PONE A BORDO DE NAVES DE COMBATE.

Defendiendo la Tierra

ranking

ARGUMENTO	9
GRÁFICA	10
SONIDO	8
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	9

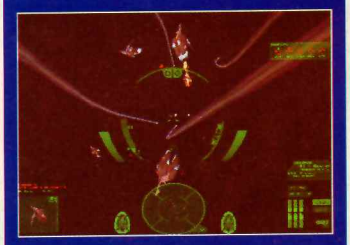
Los gráficos son más que fantásticos. Cada nave está modelada en 3D, con texturas y brillo.

A fines del año pasado apareció este título *megaexitoso* que ahora llega a nuestro país. **Freespace 2** no es demasiado innovador respecto a los anteriores juegos de combate espacial, pero está muy bien hecho, tiene una buena historia y gráficos impresionantes. El argumento continúa donde quedó en la primera parte *(Freespace: Descent)*. La alianza entre **terráqueos** y **venusianos** tiene que hacer frente a un nuevo ataque de los **Shivans**. La anterior parece haber sido sólo una misión de reconocimiento y ahora los Shivans quieren borrar todo rastro de vida de este sector de la galaxia. El fuerte del juego está en los **combates**. Son muy **emocionantes** y los **gráficos** son **increíbles**. Es difícil hablar de realismo en combate espacial, pero los de **Freespace 2** son muy convincentes. Tendremos que enfrentarnos a gigantescas naves con nuestros pequeños cazas, y salir con vida es bastante difícil. Los controles son muy complejos, y el juego viene con un manual muy completo. Prácticamente cada tecla cumple una función, algunas muy específicas. No es necesario aprender todos estos comandos para jugar, aunque suelen ser indispensables si deseamos pasar las misiones iniciales, y seguro que será así, porque uno queda atrapado desde el tutorial inicial y se puede jugar durante meses.

Diego Sasturain

Al quinto fracaso en una misión, el juego ofrece pasar a la siguiente. No sirve para ganar, pero evita atascos.

Las explosiones y efectos de luz son excelentes. En los combates, la pantalla se llena de naves y misiles detrás de su blanco.



Así se ve el espacio desde una nave. En la pantalla hay cantidades de instrumentos: mira, radar, detectores de las defensas...

ficha

Nombre: Freespace 2 - **Distribuidor:** Edusoft - **Editor:** Interplay - **Compañía:** Volition - **Género:** Combate - **Dificultad:** Alta - **Jugadores:** 8
Requerimientos mínimos: Pentium MMX 200 Mhz, 32 MB de RAM, CD 8X, video 3D, DirectX 6.0, Windows 95/98.

Hacé a tu compu millonaria

Vestí tu PC de azul y oro

TODO LO QUE UN HINCHA DE RIVER SOÑÓ PARA SU MÁQUINA EN UN CD

El CD **River el campeón del siglo** es muy parecido al de su archirrival. Los componentes que incluye el *kit* convierten a tu PC en una compu millonaria. El programa principal es una **agenda muy completa** para anotar las obligaciones y compromisos riverplatenses que además permite enviar y recibir e-mails y es completamente configurable. Para usar junto con ella, hay un calendario y un asistente para crear fondos para tus mensajes. También incluye todos los cantitos de la hinchada de River, y unos salvapantallas buenísimos con el escudo del campeón del siglo. Además, podés disfrutar de dos juegos de solitario, el **Clásico** y el **Golf**. Estas aplicaciones se instalan con una sencilla interfase que permite tener a todas las aplicaciones funcionando en pocos minutos.

Trae los solitarios Clásico y Golf.

Este programa permite instalar los componentes uno por uno y tenerlos funcionando en un instante.

La Agenda River es muy útil para ordenar tus contactos y administrar tu correo electrónico.

Los temas de escritorio son súper llamativos y convertirán a tu computadora en una PC xeneize.

El asistente para crear fondos hará que todos sepan de qué equipo sos hincha cuando reciban tus e-mails.

Incluye un truco muy completo

Boca Juniors Un sentimiento es un paquete que incluye una serie de programas para que la PC se vuelva azul y oro. Al colocar el CD en la lectora, se ejecuta un programa que permite instalar las aplicaciones de a una. Entre ellas hay una variedad de **temas de escritorio** que cambian el papel tapiz y los **principales iconos de Windows** como **"MI PC"**, la papelera de reciclaje, y la carpeta **"Mis Documentos"** por motivos boquenses. Otras herramientas son el **asistente para la creación de fondos de e-mails**, un reloj digital de Boca en **3D** completamente configurable, una **grabadora de sonidos** con todas las canciones de la hinchada de Boca y un juego de truco con tres niveles de dificultad.

UN PAQUETE DE ACCESORIOS PARA LLEVAR A TU COMPU TODA LA PASIÓN XENEIZE

Ficha

Nombre: Boca un sentimiento/River el campeón del siglo - **Editor:** PC3 - **Compañía:** PC3 - **Género:** Utilidades - **Requerimientos:** PC Pentium 100 Mhz, 16 MB de RAM. Video SVGA, Sound Blaster o compatible, Windows 95/98, Microsoft Outlook 2000, Express 4 o superior.

fútbol de primera para pc

RANKING PROMEDIO 5

ranking

ARGUMENTO	8
GRÁFICA	10
SONIDO	9
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	9

LLEGÓ EL NUEVO SIMULADOR DE CARRERAS DE EA SPORTS

Con toda la magia de la F1

Si algo caracteriza a todos los juegos de EA Sports es una obsesiva búsqueda de realismo y la manía de tener siempre las licencias oficiales de todo.

F1 2000 está diseñado para ofrecer la representación más exacta posible de lo que es la categoría de automovilismo más avanzada. Están todos los pilotos oficiales y corren en los equipos reales. Los autos tienen todas sus publicidades y están copiados con un nivel de detalle impresionante, mostrando hasta las variaciones en pequeños rasgos de cada carrocería y son completamente configurables en tipo de neumáticos, suspensiones, relaciones de caja, etc. Como no podía ser de otro modo, aquí no hay nada parecido a pistas inventadas. Las carreras se desarrollan en los diecisiete circuitos previstos para la temporada de este año. Teniendo en cuenta lo anterior, podrías deducir cómo resulta manejar uno de estos súper bólidos en F1 2000. Muy difícil. Un poquito de acelerador de más y vas a parar al pasto. Lleva horas de juego hasta tomarle la mano como para empezar a pensar en pasar un auto. Tanta obsesión por el detalle y el realismo se paga de alguna manera. F1 2000 es muy exigente en cuanto a *hardware* y un buen *joystick* analógico es casi indispensable, porque el teclado es demasiado brusco y el auto se mueve mucho. Resumiendo, F1 2000 es, tal vez, el mejor simulador de carreras de F1 y está orientado a obsesivos y detallistas que, además, dispongan de una máquina de última generación.

Diego Sasturain

Hay una versión de F1 2000 para PlayStation que permite partir la pantalla al medio para jugar de a dos.

Hay opciones en la parte gráfica para eliminar detalles y lograr que el juego funcione más fluidamente.

Los pilotos controlados por la inteligencia artificial tienen una extraña tendencia a chocarte.

ficha

Nombre: F1 2000 - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** EA Sports - **Compañía:** EA Sports - **Jugadores:** 1-8
Requerimientos mínimos: PII 233 MHz, 64 MB de RAM, CD 4X, placa 3D, DirectX 7.0, Windows 95/98

VUELVE LA ÚNICA LOMBRIZ DE LOS JUEGOS PARA PC, AHORA EN 3D

Earthworm Jim: el regreso

RANKING

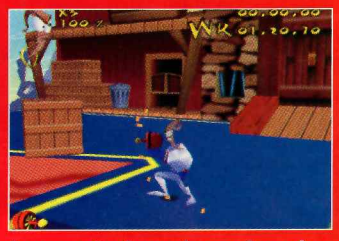
ARGUMENTO	8
GRÁFICA	8
SONIDO	7
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	8

La lombriz más famosa está de vuelta. La gran sorpresa del nuevo **Earthworm Jim 3D** ya está en su título: es en 3D. Sin embargo, esto no es motivo para desilusionarse, porque este juego conserva todo lo que lo convirtió en un clásico. Aquí están los nuevos enemigos, escenarios delirantes y extraños movimientos de Jim, con su cabeza de helicóptero y su capacidad de agarrarse con ese extraño apéndice sobre su cabeza. Además, se les han sumado algunos otros tan divertidos como éstos.

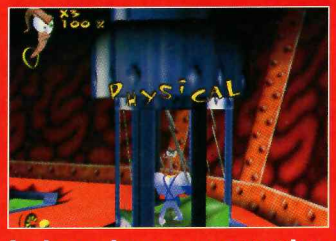
Earthworm Jim 3D es un clásico juego de plataformas basado en un argumento raro y sencillo. Al comienzo del juego, Jim es golpeado en la cabeza por una vaca (sí, continúan apareciendo vacas) y cae en coma. El desarrollo del juego consiste en pasar a través de todos los delirios que hay dentro de la cabeza de Jim, y allí todo puede suceder. El juego mantiene el mismo humor disparatado de sus tiempos en 2D, es muy divertido de jugar y no tiene grandes requerimientos de *hardware*. También hay una versión para N64.

Analía Firpo

El único problema de Jim 3D son los ángulos de cámara, que muchas veces son confusos y dificultan el juego.



Los controles y las animaciones son muy buenos. Para esta versión se agregaron algunos movimientos nuevos.



Incluye algunos rompecabezas excelentes y conserva el clima de las versiones 2D que lo hicieron tan popular.

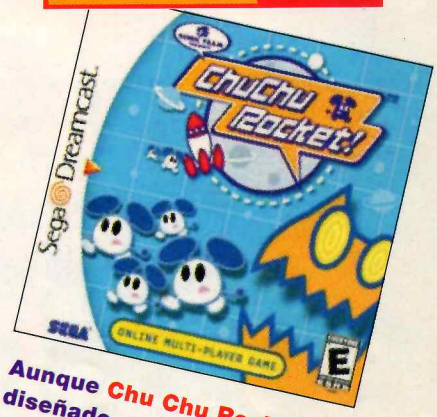
ficha **Nombre:** Earthworm Jim 3D - **Distribuidor:** Edusoft - **Editor:** Interplay - **Compañía:** Vis Interactive - **Género:** Plataformas - **Jugadores:** 1 - **Requerimientos:** Pentium 166 MHz, placa 3D, 16 MB de RAM, CD 4X, Windows 95/98.

SEGA estrena la WEB

LLEGA EL JUEGO MÁS FRENÉTICO PRODUCIDO PARA DREAMCAST

RANKING

ARGUMENTO	8
GRÁFICA	8
SONIDO	8
DIVERSIÓN	10
PROMEDIO	8,5

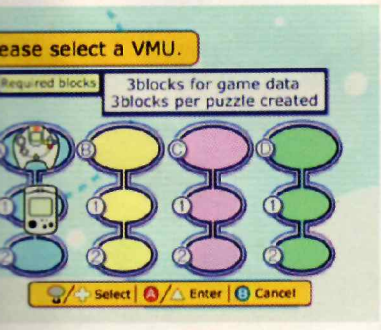


Aunque Chu Chu Rocket fue diseñado por Sonic Team, no se parece a ningún otro de Dreamcast (y a ningún otro juego).

Sega finalmente cumplió con lo prometido en el momento de la aparición de la **Dreamcast** y su famoso módem. **Chu Chu Rocket**, lanzado en mes pasado, es el primer juego de consola para disfrutar a través de **Internet**.

Diseñado como un velocísimo juego de ingenio para cuatro participantes, **Chu Chu Rocket** es de lo más vertiginoso en la historia de los video juegos. Cada jugador debe dirigir los ratones hacia su cohete, poniéndolos a salvo de los gatos. También puede enviar a los pequeños felinos dentro de los cohetes de los otros jugadores para que se coman a los ratones ya guardados en su poder. Para dirigir a ambas especies, hay que colocar estratégicamente flechas que los harán cambiar de dirección. Hasta último momento un golpe de suerte o ingenio puede modificar el resultado del juego en un instante. **Chu Chu Rocket** se puede jugar contra la máquina o por parejas, pero su fuerte es hacerlo de a cuatro y todos contra todos. En cuanto a jugar a través de **Internet**, por el momento no funciona muy bien, ya que el acceso es muy lento y un juego como este pierde bastante la gracia.

Andrés Rotaina



Se pueden guardar partidos y records en la VMU.

Los ratones se mueven muy rápido. Se necesitan buenos reflejos y manos veloces.

Para tratarse de un juego de ingenio, la gráfica de Chu Chu Rocket es excelente.

El ratón color rosa causa modificaciones al azar. En un instante, el partido puede cambiar completamente.

En el caso de no contar con cuatro jugadores, la máquina se hará cargo de los que faltan automáticamente.

ficha **Nombre:** Chu Chu Rocket - **Editor:** Sega - **Compañía:** Sonic Team - **Jugadores:** 1-4 - **Dificultad:** Variable - **Periférios:** VMU

PlayStation

RANKING

ARGUMENTO	8
GRÁFICA	7
DIVERSIÓN	8
SONIDO	7
PROMEDIO	7,5

Lara una vez más

LA ÚLTIMA REVELACIÓN

La gente de **Eidos** debe haberse preguntado: ¿Cómo hacemos una cuarta parte de la saga **Tomb Raider** manteniendo el nivel de los otros lanzamientos?

Y después de pensarlo bastante, se decidieron a crear un juego muy similar a los anteriores.

The Last Revelation tiene todo lo que los fanáticos de la saga estaban esperando, pero no mucho más.

El único agregado a los movimientos de Lara es la posibilidad de usar sogas para salvar obstáculos. Los escenarios del juego, compuestos principalmente de laberintos y corredores, se parecen bastante a los anteriores y su clima es también similar. Seguramente atrapará a los seguidores de la saga, pero sin grandes novedades. En la parte gráfica, el juego se encuentra con las limitaciones de la Play, y lo mismo pasa con el audio. Esto no significa que se vea feo, para nada, sino que no está al nivel de la versión para PC.

Andrés Rotania

Para esta aventura en Egipto, se diseñó una nueva Lara con más polígonos que las anteriores.

Nuestra heroína debe explorar las ruinas del imperio de los faraones.

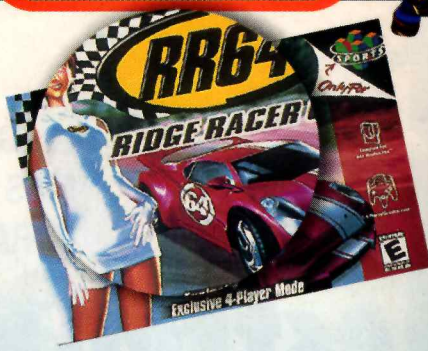
Los gráficos están bien, pero no se pueden comparar con los de la versión original para PC.

ficha **Nombre:** The Last Revelation - **Editor:** Eidos - **Compañía:** Core - **Jugadores:** 1 - **Dificultad:** Media

RANKING

ARGUMENTO	7
GRÁFICA	8
DIVERSIÓN	9
SONIDO	8
PROMEDIO	8

Nintendo®



Tres en uno

RIDGE RACER, MÁS COMPLETO QUE NUNCA

La serie **Ridge Racer** fue, desde el lanzamiento de la consola de Sony, una de las fijas de PlayStation. Para esta tercera versión, el título se mudó a **Nintendo** con grandes resultados. **RR 64** es algo así como tres juegos en uno, ya que incluye las pistas y los estilos de manejo de las dos versiones previas. A eso se le suma un nuevo *set* de pistas y controles completamente nuevos.

Uno de los fuertes de la serie siempre fueron los **derrapes**, que permiten tomar las curvas deslizándose sin tocar los frenos. RR 64 permite elegir el estilo de derrape de cualquiera de las versiones anteriores y los mismo sucede con los choques. Esto le da al juego una variedad impresionante. Los gráficos se destacan por la fluidez y velocidad. El juego se mantiene a buen ritmo incluso con cuatro jugadores. Ridge Racer 64 es uno de los **mejores juegos** de carreras para N64.

Andrés Rotania

ficha **Nombre:** Ridge Racer 64 - **Editor:** Nintendo - **Compañía:** Nintendo - **Género:** Carreras - **Jugadores:** 1-4 - **Periféricos:** Rumble Pak

Ahora se puede jugar al Ridge Racer entre cuatro.

Hay varias cámaras para elegir cómo ver la carrera.

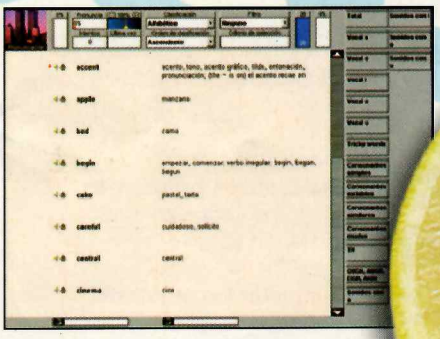
El estilo de manejo es tipo arcade y muy divertido.

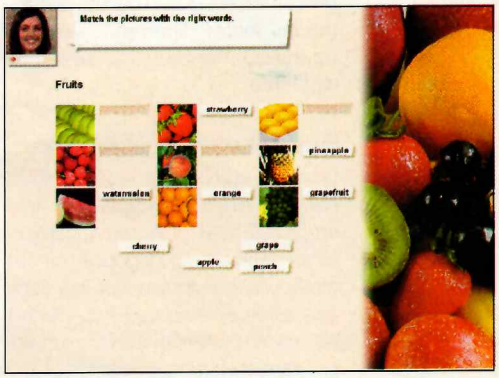
HACÉ UN VIAJE VIRTUAL MIENTRAS APRENDÉS...OK?

Un súper curso de inglés

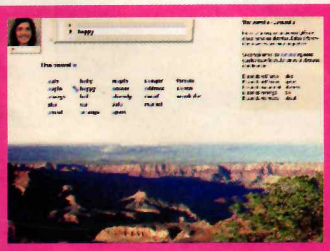
Entre los cursos de inglés para usar con la compu que están actualmente en circulación, **Idiomas sin Fronteras**, producido por **Digital Publishing** y editado por **Z Multimedia**, se destaca por su claridad, nivel y facilidad de uso. Está orientado al inglés americano y se desarrolla alrededor de situaciones ubicadas en distintos lugares de los Estados Unidos. Allí presenciamos una conversación (se puede elegir que sea subtitulado en castellano) y después hay que responder preguntas sobre la charla y algunos ejercicios sobre vocabulario, verbos, etc. También hay pruebas para mejorar tu pronunciación con ayuda de un micrófono para PC y una placa de sonido. La simpática presentadora se llama **Kim de San Diego**, (siempre mantiene el buen humor, por mucho que te equivoques), te da pistas cuando nota que estás trabado. El programa te dirá cuándo estás pronunciando correctamente. El curso se compone de dos CD, uno con los ejercicios y otro que contiene el vocabulario y un diccionario.

Analía Firpo



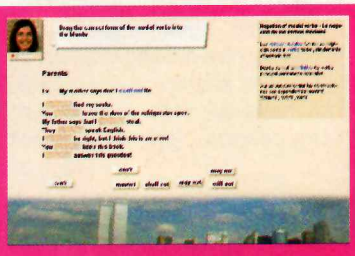


Harás ejercicios de vocabulario, como este en el que hay que ponerle el nombre a las frutas. ¡Y se incluye un diccionario sonoro!

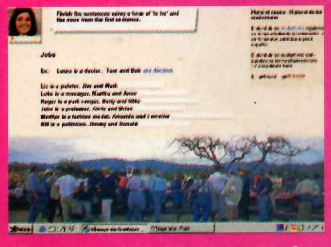


Este ejercicio de pronunciación te muestra cómo suena la vocal "a" en los distintos casos.

En el mapa se eligen las distintas ciudades. Cada una presenta una situación completamente diferente.



Este sistema para completar las oraciones con las palabras correctas es muy práctico y original.



Hay cuestionarios para integrar información en los diálogos. En este caso, con el verbo *to be*.

ficha **Nombre:** Idiomas sin fronteras/English **- Editor:** Z Multimedia **- Compañía:** Digital Publishing **- Género:** Educativo **- Requerimientos:** PC Pentium, 8 MB de RAM, video de 256 colores, tarjeta de sonido, Windows 95/98.

La cueva del truco

TRUCOS PARA TODOS LOS JUEGOS (Y LOS GUSTOS)

PC

Test Drive: Off-Road 3

Disponer de todos los camiones
Ingresen como nombre **ZAKARY X** y accederán a todos los camiones del juego y las opciones *cheat*.

Freespace 2

Habilitar el menú Cheats
Durante el juego deben tipear "**www.freespace2.com**" y obtendrán un mensaje que dirá **Cheat Activated**. Para ingresar un código, tipéenlo manteniendo presionada la tecla "**~**", que está al lado del 1.

Destruir subsistemas marcados
Activar los códigos y presionar **SHIFT+K**.

Armas infinitas para todas las naves
Al igual que el anterior, presionando **SHIFT+W**.

Armas infinitas sólo para tu nave.
Activen los códigos y presionen **W**.

Invulnerabilidad
Al igual que el anterior, pero con **I**.

Eliminar nave marcada (target)
Activen los códigos y presionen **K**.

Nave pirata Volition
Durante una misión, tipeen "**arrrrwalktheplank**" y aparecerá un galeón pirata, con cañones y todo.

Mensajes al enemigo
Para enviarle un mensaje al enemigo, activen los códigos y tipeen **C**.

Completar los objetivos principales
Con los códigos activados, presionen **G**.

Completar los objetivos secundarios
Igual que el anterior, pero con **SHIFT+G**.

Completar los objetivos bonus
Igual que el anterior, pero con **ALT+G**.

Invulnerabilidad para un blanco marcado
Con los códigos activados, presionen **SHIFT+I**.

Tomb Raider: The Last revelation

Items ilimitados
Sitúen a Lara mirando exactamente al **Norte**. Abran la pantalla de **Inventario *(Inventory)*** y fíjense en el compás. Corrijan la posición de Lara hasta que el compás se vuelva transparente. Vayan al ***medipack chico*** y presionen **G+U+N+S**. Luego suelten las teclas al mismo tiempo. A partir de ese momento, tendrán ítems ilimitados.

Todas las armas
Primero, habiliten el código **Items ilimitados**. Luego, cierren la pantalla de Inventario y ábranla nuevamente. Vayan al ***medipack grande*** y presionen **W+E+A+P+O+N+S**. Luego suelten las teclas.

Avanzar al nivel siguiente
Sitúen a Lara mirando exactamente al **Norte**, igual que para **Items ilimitados**. Abran el menú **Inventario** y acomoden a Lara hasta que el compás se vuelva transparente. Después vayan a **Load Game**, presionen **H+E+L+P** y luego suelten las teclas. Cierren la ventana de **Inventario** para avanzar al nivel siguiente.

Men in BLack: The Game

Durante el juego, presionen **ESC** para ir al **menú principal** y allí tipeen **DOUGMATIC**. Automáticamente volverán al juego y podrán oír una musiquita que indica que los códigos están activados. Para usarlos, presionen **ESC** nuevamente e ingresen cualquiera de éstos:

Código / efecto
AGENTJ / Cambia de agente.
AGENTK / Cambia de agente.
AGENTL / Cambia de agente.
AGENTX / Cambia de agente.
GIVEME / Todas las armas.
LOADME / Municiones infinitas.
HEALME / Restaura la salud al máximo.
PROTECTME / Invulnerabilidad.
KILLEM / Elimina a todos los enemigos.

Encontrar objetos
Cuando en una pantalla no sepan cuáles son los objetos que pueden juntar, preionen **ALT** y giren **360 grados**. Cada vez que aparezca la mira sobre algo que no sea un enemigo, entonces eso es un objeto que pueden recoger.

NINTENDO 64

Excitebike 64

Acceder al Cheat Menu
Antes de ingresar los códigos que vienen a continuación, deben ingresar al **Cheat Menu**, de la siguiente manera: vayan al menú principal (***Main Menu***) y mantengan presionados **L, C Derecha, C Abajo** y el botón **A**.

Cabezas Grandes
Tipeen **BLAHBLAH** en el **Cheat Menu** y a los corredores les crecerán las cabezas.

Bomus *Stunt*
Tipeen **SHOWOFF** en el **Cheat Menu**.

Corredores invisibles
Para hacer invisibles a todos los corredores, tipeen **INVISRIDER** en el **Cheat Menu**.

Habilitar el Excitebike clásico
Terminen el modo tutorial (**Tutorial Mode**) completando todas las pruebas para habilitar el ***Excitebike*** original para la **Nintendo Entertaiment Sistem**.

Space Invaders

Modo Classic
Para acceder al modo **Classic** de este *súper clásico* de los videojuegos deben completar el juego en modo **Normal**. De este manera, aparecerá la opción **Classic** en el menú principal (**Main Menu**).

Modo Maniacal
Completen exitosamente el juego

Muchos más TRUCOS

en modo **Expert** y esta opción se habilitará inmediatamente en el menú principal.

PLAYSTATION

Star Wars Epsode I: Jedi Power Battles

Jugar con el Capitán Panaka
Primero, terminen el juego en **modo Jedi** jugando con **Plo Koon**. Luego, resalten a **Plo Koon** y presionen **Select**. La imagen de **Panaka** reemplazará a la de Plo. Ahora presionen **X** y podrán jugar como **Panaka**.

Jugar con la reina Amidala
Para acceder a la **Reina Amidala**, terminen el juego en **modo Jedi** con **Obi-Wan Kenobi**. Resalten a **Obi-Wan** y muevan el seleccionador verde sobre la imagen de **Obi-Wan pero no lo seleccionen**. Luego presionen **Select** y la imagen cambiará por la de **Amidala**. Ahora, con **X**, selecciónenla.

NIVELES SECRETOS
Droidekas (nivel 11)
Para acceder a este nivel tienen que terminar el juego con **Plo Koon**.

Kaadu Race (nivel 12)
Derroten el juego con **Adi Gallia** y se habilitará este nivel.

Gungan Roundup (nivel 13)
A este nivel se accede recolectando los tres artefactos **Gungan** durante el juego.

Survival Challenge (nivel 14)
Derroten el juego con **Mace Windu**. Luego, si terminan este nivel, obtendrán el modo **Ultimate lifesaber**, y podrán eliminar a sus enemigos con un sólo golpe.

Tomb Raider: The Last Revelation

Obtener todos los ítems secretos de un nivel
Para tener todos los ítems disponibles en un nivel, tienen que hacer que **Lara** mire exactamente al **Norte**, resaltar el ***medipack* grande** (en la pantalla ***Inventory***) y mantener apretados **L1+L2+R1+R2**. Luego, presionen **Abajo** y **(triángulo)** y todos los ítems serán suyos.

Municiones ilimitadas
Sitúen a **Lara** mirando exactamente al **Norte** e ingresen en la pantalla de Inventario (***Inventory***). Vayan al ***medipack* grande** y mantengan apretados **L1+L2+R1+R2+Abajo**, y entonces presionen **(triángulo)** justo cuando el brazo de la brújula apunte hacia el **Norte**. Cierren el inventario y ábranlo nuevamente. Los iconos de todas las armas dirán ahora "**Unlimited Ammo**".

Todas las armas
Sitúense mirando al **Norte**, como para los trucos anteriores, vayan

al ***medipack* grande** y presionen **L1+L2+R1+R2+Abajo** y luego triángulo cuando el brazo de la brújula pase justo por el **Norte**.

Saltear un nivel
Lara debe estar mirando exactamente al **Norte**, como en los anteriores. Ingresen en la pantalla de inventario y chequeen su posición. El punto rojo de la brújula debe parpadear. Cuando hayan hecho esto, vayan a **Load** y mantengan presionados **L1+L2+R+R2 +Arriba** y aprieten **(triángulo)** cuando la mano del compás apunte exactamente al **Norte**. Al cerrar el **Inventario** avanzarán al nivel siguiente.

DREAMCAST

Speed Devils

Todos los autos y todas las pistas
Durante el juego, aprieten **B, Derecha, B, Derecha, Arriba, B, Arriba** y serán todos suyos.

Pasar de clase
Durante el juego, presionen **Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A, X, A** y pasarán automáticamente a la clase siguiente.

Dinero extra
Con **A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B**, y **A** obtendrán dinero extra.

Vueltas infinitas
Cuando estén eligiendo una pista, vayan a la pantalla **opciones** . Allí, elijan clima soleado (***sun,*** en ***weather***), día (***day***, en ***time***), espejo activado (***mirror on***), nitros (***nitro on***), checkpoints (***checkpoints on)*** y las dos opciones restantes deshabilitadas (en ***off***). Tendrán **vueltas infinitas**. Este truco sirve sólo en modo **Arcade**. En caso de que no funcione, prueben ingresar este código después del que habilita todas las pistas y los autos.

***Nitros* infinitas**
Con sólo presionar **Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, A, X, A**, disfrutarán de todas las ***nitros*** que deseen.

gamefanáticos veloces

Este mes, se llevan un juego de regalo **José Ignacio Platini**, de Córdoba capital, **César Sarda**, **Yamil Taler**, **Gabriel Galli** y **Eliana Verbauwen**. Fueron los más veloces y enviaron muy buenos trucos.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco *gamefanáticos* más veloces. Envianos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edusoft S.A. de regalo. **Por favor, completá con nombre, apellido, dirección y código postal. ¡Suerte!**

565 - (1307) - Capital Federal. ¡Podés ganarte un juego!

Vos los enviaste

Estos son algunos de los trucos que nos enviaron ustedes, nuestros gamefanáticos lectores. Gracias por compartirlos.

Megarace 2 (PC)

Enviados por **José Ignacio Platini** de ciudad de Córdoba. Dice su mensaje:
"Todos los códigos han de introducirse como comandos del DOS al arrancar el juego desde el directorio correspondiente. Por ejemplo, habría que teclear **megarace speed money**, para comenzar con los trucos correspondientes activados.
MONEY: Al empezar un juego nuevo lo hacemos con $99,999.
MAP: Muestra el mapa del circuito durante la carrera.
GAME: No muestra la intro al comenzar.
NOLANCE: No muestra las escenas protagonizadas por Lance Boyle". ¡Gracias, José!

Winni Eleven (PSX)

Eliana Verbauwen nos envió comandos para este juego de fútbol para PlayStation.

L1 (tres veces): bicicleta.
L1+X: pared baja.
L1+0: pared alta.
L1+triángulo: pase de emboquillada.
L1+cuadrado: emboquillada al arquero.
0 (dos veces): centro mediano.
0 (tres veces): centro bajo.
X+Cuadrado: el jugador amaga hacer un pase.
Cuadrado+X (inmediatamante): amaga tirar al arco.
Cuadrado: al defender, duplica la marca, agregando un jugador además del defensor que controlás.
R2 (2 veces): al recibir una barrida, el jugador la evita con un pequeño salto.

Independence Day (PC)

Santiago (no da su apellido), envió estos trucos para **Independence Day**.
Live free: te hace invencible.
Fox rox: permite seleccionar nivel.
CONTROL, derecha, SHIFT, 8: ingresás en un submenú secreto en el menú principal.

Comandos (PC)

Este truco nos lo mandó **Iván**, que no dio su apellido en el e-mail.
Se puede pasar de nivel en este juego con sólo tipear **CONTROL+N**.

Quake 2 (PC)

Yamil Taler nos envió un truco para este famoso juego. Dice así: "**Para obtener algo en el Quake, escribir: 'give' y el nombre de la cosa o el objeto**". ¡Gracias, Yamil!

Motoracing

Gabriel Galli nos envió este truco. Su mensaje dice así: "**Para obtener todos los circuitos escribe en la pantalla de letras *cdnalsi* ".**

Vos lo pediste

Tomb Raider 2 (PC)

Siguen llegando pedidos de trucos para esta versión de Tomb Raider. Estos son los nuevos.

Saltear niveles
Para pasar al nivel siguiente, durante el juego, enciendan una bengala y (manteniendo apretada la tecla caminar), den **un paso adelante, un paso atrás, tres vueltas completas sobre su eje y salten hacia adelante**.

Sobrevivir a caídas
Si **Lara** cae desde algún lugar bastante alto (pero no tanto como para morir), aprieten el botón de **rodar** para amortiguar el golpe y **perder menos salud**.

Turok (PC)

Estos trucos van a pedido de **Emiliano Raimundi**, de Capital. Nota: estos trucos funcionan con la versión comercial del juego, y **no** con la que viene de regalo con algunas placas gráficas. Deben ingresar los códigos en el menú "**Enter Cheat**".

TRSSSMGCTHFFGTRKM: todos los códigos.
LLSNMRTN: hace invencible.
JFFSPNGDNBRG: vidas infinitas.
MGRLSGTM: todas las armas.
RHNSRLL: munición ilimitada.
TRNTNNQ: todos los mapas.
DGHTTSRS: todas las claves.
TKMDKK: mostrar enemigos.

Need for Speed 3 (PC)

Estos trucos van a pedido de **José Ignacio Platini**.

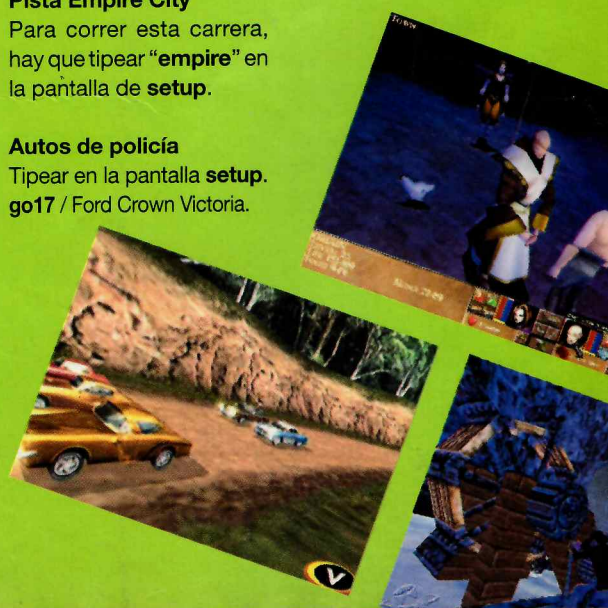
Todos los autos
Para disponer de todos los coches,hay que tipear "**allcars**" en la pantalla de **setup**.

Autos Bonus
Ingresen estos códigos en la pantalla **setup**.
Código/auto.
elninor / El Niño
go09 / Ford Mustang `65
go10 / Pickup Chevy
go05 / Plymouth Barracuda.
go04 / BMW serie 5
go03 / Camión.
go14 / Chevy Express.
go08 / Ford Econoline.
go01 / Mazda Miata.
jag / Jaguar XJR-15.
go07 / Jeep Cherokee.

Pista Empire City
Para correr esta carrera, hay que tipear "**empire**" en la pantalla de **setup**.

Autos de policía
Tipear en la pantalla **setup**.
go17 / Ford Crown Victoria.
ecop / El Niño.
dcop / Lamborghini Diablo.
go19 / Pontiac Grand Am.
go18 / Mitsubishi Eclipse.
go20 / Range Rover.

Diego Sasturain



Beta tester

¡Preparen las compus!

La preselección de los Beta Tester continúa a toda velocidad. Los e-mail y las cartas (porque muchos enviaron cartas) llegaron durante todo el mes pasado, indicándonos que la idea de revisar, criticar, aconsejar y jugar-jugar-jugar les gustó mucho. Repasemos los pasos necesarios para transformarse en una o uno de los Beta Tester:

• **Enviá un mensaje** de correo electrónico o una carta con tus **datos** a Billiken Compu. Recordá que es necesario que tengas una cuenta de **e-mail**, porque todas las instrucciones las recibirás por ese medio.

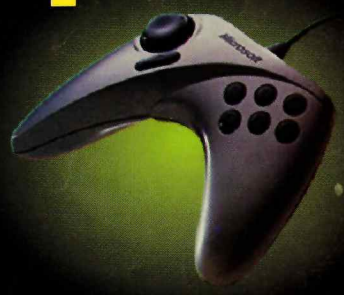
• Cuando integres la lista de **preseleccionados**, te llegará un mensaje de e-mail desde la revista, informándote cuáles deben ser las características mínimas de la compu en la cual se instalará el **juego** a probar. Además, en ese mensaje podrás conocer los **detalles** de la tarea de un Beta Tester.

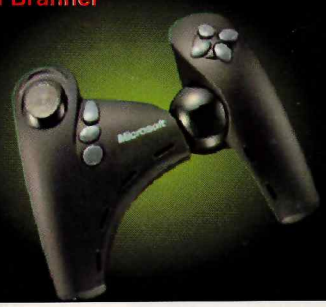
• Si contestaste al mensaje que mencionamos arriba, dando los datos técnicos completos de tu PC y la restante información, pasarás a la etapa de **selección**.

• Entre todos los participantes se seleccionará a los y las Beta Tester. Cada uno de ellos recibirá un **CD** con la versión **BETA** de un juego de **Microsoft** que está en su etapa de desarrollo. ¡Y a jugar se ha dicho!

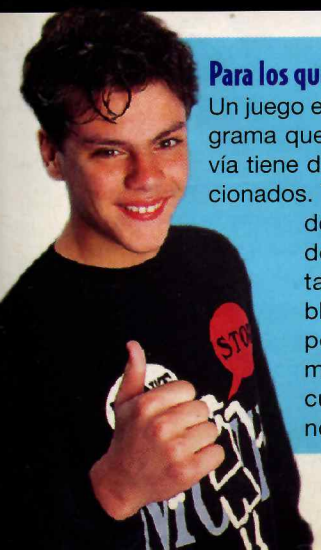
¿Querés conocer los nombres de los cinco primeros preseleccionados?

Cristian Fanjul
Alejandra Recchia
Pablo Ariel Amura
Vanesa Thomas
Iván Branner





Prepará tu compu para el mayor desafío: probar un juego buscando fallas.



Para los que no se enteraron todavía...

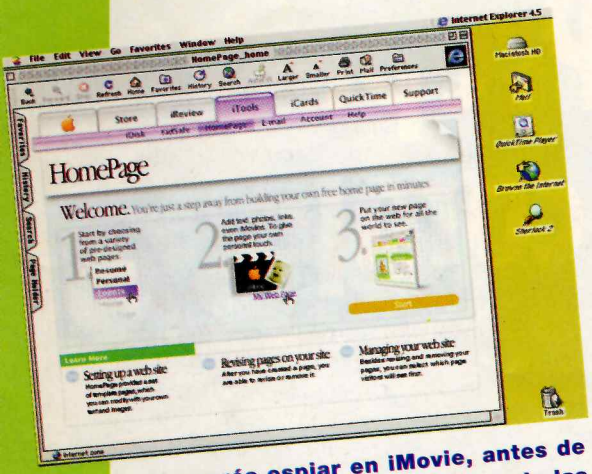
Un juego en estado "**Beta**" es un programa que funciona bien, pero todavía tiene detalles que deber ser solucionados. Tal vez se "cuelgue" cuando se lo usa con cierta placa de video, o el contador de tantos se ponga inexplicablemente en cero cuando un personaje termina una misión, o el color de un vehículo se confunda con algunos fondos. Los programadores quieren conocer los comentarios de los verdaderos usuarios de su juego, y por eso se llama a los "**beta testers**". Que probarán cada parte, informando de los problemas que encuentren. Son verdaderos colaboradores de los programadores, y desempeñan una misión muy importante.

¿Más datos?

Escriban a cualquiera de nuestras dos direcciones electrónicas, con el asunto **PROGRAMA BETA TESTER**. Como respuesta les llegará un archivo con informaciones muy importantes. Cada uno de los pre-seleccionados recibirá un **regalo**, y para las y los seleccionados que durante dos meses probarán el nuevo juego de Microsoft, las **sorpresas** serán aún mayores. Y ahora, manos a la obra. Envíen su e-mail y pidan que se los agregue a la lista. Atrévanse a mostrar cuánto saben sobre computación y juegos. Anótense en el programa **beta tester** de **Billiken Compu** y **Microsoft Argentina**. **¡Suerte!**

SI TU COMPU TIENE UNA MANZANITA ANDÁ PENSANDO EN QUE TE ACOMPAÑE CUANDO SEAS GRANDE

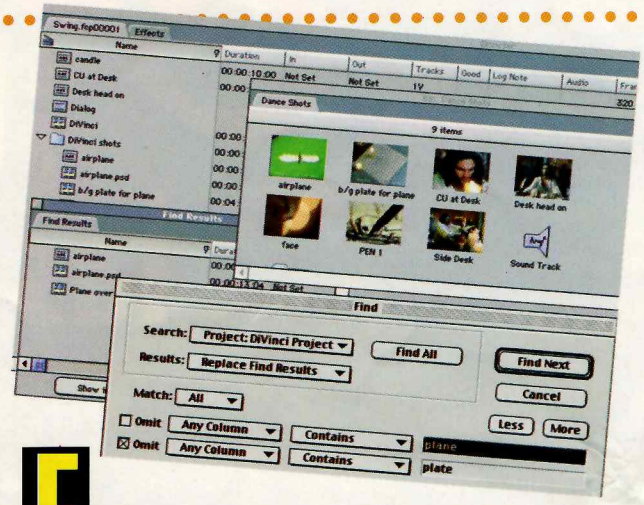
Da cátedra con tu Mac



Si querés espiar en iMovie, antes de "bajártelo", te mostramos una de las pantallitas del producto. Es muy fácil de usar.

QuickTime es uno de los programas preferidos a la hora de hacer *peliculitas* para Internet.

En *www.blairwitch.com* verás a los creadores del primer éxito de cine hecho totalmente con una Mac.



Aquí están desplegadas las opciones para jugar con imágenes, sonido y efectos especiales dados por Final Cut Pro.

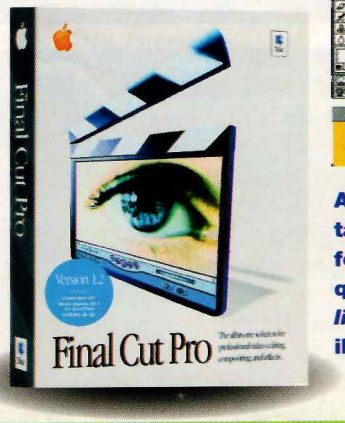
Empecemos por pensar que tenés unas cuantas ventajas respecto del resto de los chicos. No tenés una PC cualquiera y eso te puede ayudar a usar todos los días programas que otros no pueden, sencillamente porque no pueden correrlos, a no ser que tengan una compu bien provista.

Digamos que tenés unas cuántas áreas en las que podrías ser un "maestro". Por supuesto que enseñar el uso de la Mac o de los programas que se utilizan es una de las primeras ideas factibles de que surjan. Una de las profesiones que tiene más "*Mac-eros*" es la publicidad, sobre todo los que tienen que crear los avisos de TV o diseñar los que se publican. Usan un montón de programas distintos, pero el Final Cut Pro, por ejemplo, es uno de los que no pueden faltar.

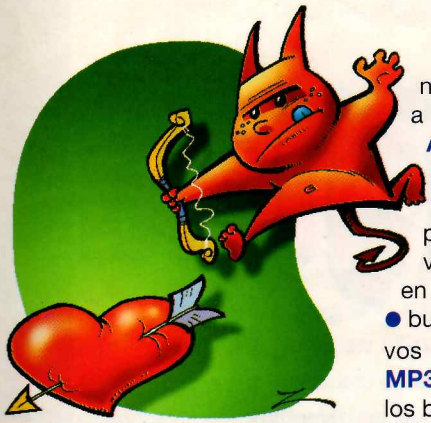
El diseño en general –de carteles, marcas de productos o ropa– es otra de las carreras tentadoras. Los diseñadores trabajan en editoriales, en imprentas, en canales de TV, en productoras de cine o video, en empresas, etc. Pueden hacer desde una tarjeta personal hasta una historieta.

Internet es otro gran rubro al que podés apostar. Hay miles de programas para Mac que te ayudan a armar una página Web, incluso, tenés páginas (como *apple.com*) que te acompañan para armarla en un paso a paso. Después te toca aprender más y hacerte un genio de la Red. Otra opción muy buena, es la profesión de cineasta. Hay unos chicos que hicieron la última película de terror que se estrenó que se llama *"El proyecto Blair Witch"*. La filmaron con una cámara de video digital y su Mac. Ganaron una fortuna y ya empezaron la continuación. Tenés muchas herramientas para Mac como iMovie, que te hacen la vida del cine mucho más fácil.

Flavia Tomaello



Adobe Photoshop es fantástico para trabajar con fotos o dibujos como los que hay en Billiken *on line*; y Final Cut Pro para iMovie.



HAY AMORES QUE MATAN...
O POR LO MENOS HACEN UN DESASTRE
EN LOS SERVIDORES DE INTERNET.

El virus mimoso

El *e-mail* era muy simpático, sobre todo para los que sabían inglés. En el "Asunto" decía **ILOVEYOU** (todo junto) y en el cuerpo del mensaje "por favor revisa la carta de amor adjunta que viene de mí". A un costado se veía un *"attachment"* llamado **Love Letter For You.TXT**. ¿Dónde estaba la trampa? En que realmente no era un archivo **TXT** (de texto). Escondida al costado está la verdadera extensión: **VBS**, reservada a una clase de archivos que ejecutan listas de órdenes.

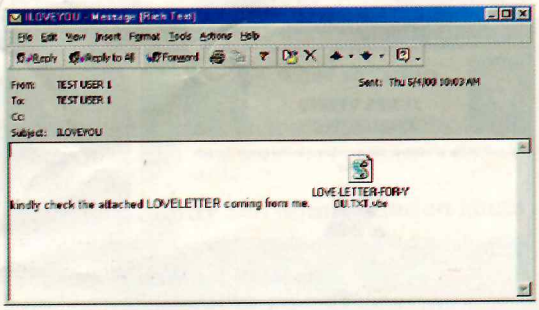
Cuando el "mimoso" lector hizo doble **clic**, lo que sucedió fue esto:

- modificó archivos del **Sistema de Windows** para cargarse automáticamente cada vez que se reinicie la máquina;
- cuando la máquina se conectó a la Internet, envió sin que se note un mensaje con el virus a todas las direcciones de la **Agenda de Outlook** de su pobre dueño;
- si la compu se conectó para "**chatear**", le pasó el virus a los que aparecieron en el canal;
- buscó en la compu los archivos **JPG** (que son imágenes) y **MP3** (la música comprimida) y los borró.

Primeros auxilios

Este archivo maligno, **LOVE LETTER**, que realmente no es un virus sino un ***gusano*** de **Internet** (se lo llama así para diferenciarse de los virus) fue detectado rápidamente por los expertos de varias empresas fabricantes de antivirus.

En la página Web de una de ellas, ***www.antivirus.com.ar*** se ofrece gratuitamente el archivo **SWAT.EXE** que podés descargar para que revise tu máquina y destruya a **LOVE LETTER**. Y cuidate de las ***variantes*** del maligno gusano, como **NEWLOVE**. Este puede tener como ***asunto*** una frase en castellano y no en inglés, lo que te puede confundir. Si se activa, borra archivos del sistema. ¡Cuidado!



ÚLTIMAS NOVEDADES DEL FÚTBOL EN
UN E-BOLETÍN PARA CONSULTAR A DIARIO

Todos los goles en la Web

Querés sabér cómo anda el fútbol chileno? ¿O a qué clubes europeos fueron vendidos los mejores delanteros uruguayos? Esa y muchas novedades más son las que prometen tener para todos los fanáticos del fútbol los organizadores de un nuevo portal dedicado al deporte cuya dirección es ***www.totalfutbol.com***.

Además de la página Web, donde se renuevan las noticias del movimiento de los equipos y los comentarios ofrecidos por los expertos, **Totalfutbol.com** propone un servicio muy interesante: un boletín de noticias diario. En él aparecen novedades de último momento, la actualidad semanal de cada **Liga** de América y Europa, rumores y estadísticas. Ingresando en la página correspondiente, y luego de completar un formulario, se puede solicitar que ese **boletín diario** se envíe a una dirección electrónica que puede ser la del usuario de la máquina (la tuya) o la de un amigo. En este caso te recomentamos que le consultes a tu amigo si realmente quiere recibir el boletín antes de enviar sus datos en el formulario. No olvides que cada mensaje de *e-mail* cuesta unos segundos de comunicación telefónica, y los que recibe él, los paga él, así que es un regalo a medias...

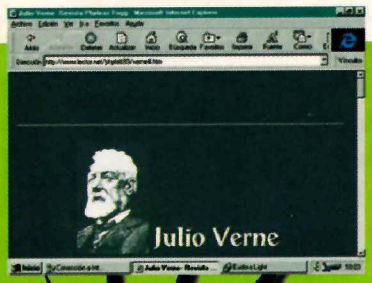
Si tu amigo es un verdadero **fana** del fúlbol, suscribirlo a este boletín deportivo diario puede ser ¡el mejor regalo del mundo!

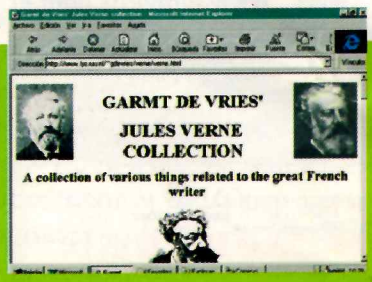
Pura imaginaci

Todos, más o menos, habían escapado de naufragios, de incendios, del hacha del indio americano, del rompecabezas de los salvajes, del poste del suplicio, de los estómagos de la Polinesia..." De la mano de **Julio Verne**, podemos viajar ***Cinco Semanas en Globo***, ***De la Tierra a la Luna*** o al centro de la Tierra; desembarcar en la ***Isla Misteriosa***, o sumergirnos ***Veinte Mil Leguas de Viaje Submarino***. Abrimos con él la puerta de la ciencia ficción: un mundo alucinante donde lo imposible e increíble se hace real. Con una bola de cristal entre sus manos, Julio Verne imaginaba estas historias y muchas de ellas anunciaron el futuro de la historia de la ciencia y de la técnica.

La página **(1)** –ver direcciones al final– nos cuenta quiénes fueron sus padres; cómo fue su vida de chico y su consagración como escritor. Si queremos verlo de cerca, lo mejor es abrir **(2)** Allí, el dueño de la página, un verdadero coleccionista, comparte con nosotros fotos de él; objetos con motivos de Julio Verne ***(Funny Objects)***; imágenes del **Nautilus** con un simpático Capitán Nemo y mucho más.

Otro gran aventurero es **Tom Sawyer**, de **Mark Twain**. Lo vemos trepado a un árbol y balanceando sus piernas, mirando los barcos pasar por el río. Este escritor norteamericano vivió en los tiempos de la guerra civil de Estados Unidos y de su ***lejano oeste***. Parte de su vida la pasó sobre el río Mississipi, y desde su casa escribió las aventuras de **Tom** y de **Huck**, el chico que huyó de su papá en una balsa junto a Jim, un esclavo fugitivo. Su casa se parece a las que hay sobre el Tigre, provincia de Buenos Aires. En la página **(3)** puede verse el parecido, además era enorme, tenía 19 habitaciones donde el escritor se ponía a soñar despierto. Fotos de





Recorré las Web dedicadas a estos grandes escritores: hay fotos, dibujos, cuentos, mapas, etc.

TE INVITAMOS A HACER UN VIAJE A TRAVÉS DE LOS *SITES* MÁS CURIOSOS DE LOS AUTORES MÁS INCREÍBLES

él podemos ver en la página **(4)**. **Gulliver**, el gran viajero, descubrió gracias a la pluma de **Jonahatan Swift**, (el autor) a unos hombres pequeñísimos llamados ***Liliputienses***, que al ver su tamaño tan, pero tan desmesuradamente inmenso decidieron rápidamente, atarlo con sogas mientras dormía y lo inmovilizaron. Muchos son los dibujos que se hicieron de Gulliver y su historia. En **(5)** , pueden verse muchas, cliqueando en ***Mapas de los viajes de Gulliver*** (*Maps*); ***Viajes*** (*Vogayes*); ***Gulliver*** (*Gulliver Prone*). Todas son imágenes del museo de San Francisco.

Junto al Río de la Plata

De América Latina, **María Elena Walsh** de la Argentina y **Horacio Quiroga** del Uruguay están presentes en Internet.

María Elena, la hija pecosa de "un inglés del ferrocarril", durante la siesta leía ***Los Tres Mosqueteros***, ***Robinson Crusoe*** y ***La Cabaña del Tío Tom***. Terminó creando ella sus propias historias; y la que era última, llegó primera a la fiesta de los

Creá tu propia página Web

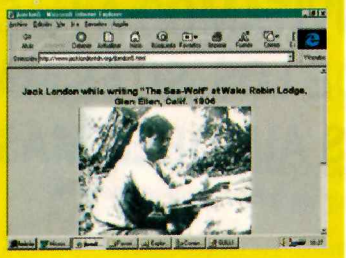
En Internet abundan los sitios en inglés y escasean en castellano. Si nos gusta un autor determinado y sobre él queremos contar algo a todo el mundo o bien dar a conocer nuestro propio cuento, el paso siguiente es producir una página Web.

Primero es conveniente emplear programas como **Microsoft Frontpage** o el editor de **Netscape Navigator** para armarla dentro de tu computadora. Para comenzar con un diseño simple podés usar **Word 2000**. Una vez que ya esté lista para ***subir*** a la red, buscá un sitio que te brinde megabytes libres para almacenar todo lo que armaste. Algunas empresas internacionales que ofrecen gratis este servicio son **Xoom** y **Yahoo! GeoCities** y, en el ámbito nacional, entre otras, encontramos a muchos proveedores de servicios de Internet o a **Ciudad Internet** y **El Sitio**. Cada servidor brinda una cantidad determinada de espacio que no es igual en todas las empresas; cuando el servicio es gratis no es mucho. Una vez elegido el proveedor deberemos emplear programas como **Cute FTP** o **Leap FTP** para cargar las páginas creadas por nosotros. Vale la pena intentarlo... ¡Mucha suerte!

¿Quién fue Jack London?

Un soñador, pirata, aventurero, trabajador, policía, polizón, periodista y escritor, marinero y agricultor. Suena raro que un solo hombre pueda ser tantas cosas a la vez; pero es cierto. Todo esto fue Jack London, y lo bueno es que vive en cada uno de los personajes de sus cuentos y novelas.

John Griffith London (1876- 1916) nació en San Francisco, Estados Unidos. Comenzó a trabajar parte del tiempo desde que era adolescente. Con su padrastro, salía a pescar en botes pequeños. Conoció las islas tropicales y lugares lejanos con los que sueñan todos los chicos. Hizo de pirata de ostras, lo que le valió el mote de "El príncipe de los piratas" en la Bahía de San Francisco. Recapituló y pensó que lo más probable, era que terminaría en la cárcel. De allí pasó al otro bando, y trabajó en la patrulla de control de pesca californiana de los cazadores furtivos...Ver páginas (9), (10) y (11).

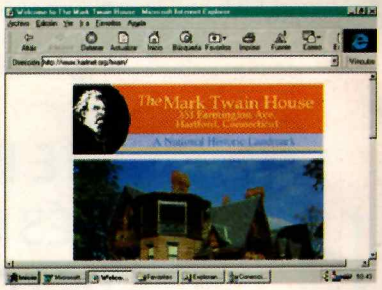


¡Otra aventura!

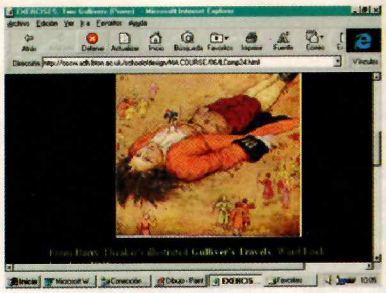
Oscar: ***Manuelita*** , la Tortuga. Si queremos leer algunos de sus cuentos o conocer sobre su vida, la página, apta para todo público, que nos lleva es la **(6)**.

Horacio Quiroga fue un adolescente caprichoso y desconcertante. Era un fanático de la bici y después, lo fue de los experimentos químicos. En sus cuentos hay suspenso, terror, espectros y vampiros. En **(7)** encontramos una buena selección; y en **(8)** Quiroga nos anima a escribir nuestro propio cuento. Luego, esto corre por cuenta nuestra, podemos publicarlo en la Web. Estos datos que seleccionamos para ustedes pueden resultar valiosas herramientas, tanto a la hora de estudiar algún autor mencionado, como para aproximarlos a esas cabezas geniales que crearon personajes tan fantásticos como los que nos acompañan. Tómense su tiempo y descubran el mundo de la ficción de la mano de los libros: allí nacen también las historias que tanto les gustan y que forman parte de los videojuegos o entretenimientos de PC. Todo surge de una mente innovadora...

Inés Herrero



Podrás imprimir las imágenes que más te gusten y pintarlas.



para que tomes nota

(1) www.lector.net/phyfeb99/verne4.htm
(2)www.fys.ruu.nl/%7gdevries/verne/verne.html
(3)www.hartnet.org/twain/
(4)www.cmp.ucr.edu/site/exhibitions/twain/
(5)www.jaffebros.com/lee/gulliver/images.html
(6)www.cbc.med.umn.edu/%7ernesto/MEWalsh/
(7)http//rehue.csocales.uchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/autores/quiroga/quirogaO.htm
(8)http://rom.gu.se/%7romlr/leo13.htm
(9)http://sunsite.berkeley.edu/London
(10)http://killdevilhill.com/jacklondonchat/wwwboard.html
(11)www.jacklondonfan.org/photos.html

Ilustró Diego Stiliano

Telefónica
Advance

Los superhéroes atacan

ENCONTRÁ SUS HAZAÑAS Y AVENTURAS EN LA PANTALLA DE TU COMPU

Sin dudas, los personajes de historietas se han convertido en uno de los grandes fenómenos culturales. Irrumpieron en forma masiva en la década de los años 30 y a partir de entonces viajaron a través del tiempo sin envejecer. A muchos de estos personajes el éxito los llevó a trasladarse de las páginas de **diarios** y **revistas** a las pantallas de **televisión** y hasta en algunos casos llegaron al **cine**. Si sos un fanático de los **comics**, seguramente te va a gustar enterarte de algunos datos curiosos que podrás descubrir por **Internet**, a todo color. Por ejemplo, ¿sabías que **Superman** nació en 1938? Joe Shuster y Jerry Siegel, dos estudiantes, fueron los talentosos creadores del hombre de Kripton. Ese mismo año también nació **Batman**, de la mano de Bob Kane. El éxito los acompañó y más tarde contaron con la ayuda de **Aquaman**, la **Mujer Maravilla** y el **Capitán América**, entre otros. Los de ayer tenían una doble personalidad que muy pocos conocían. Se vestían de héroes, usaban capas para volar y luchaban contra el mal por el bien de la Humanidad. Los de hoy no ocultan sus poderes y se enfrentan con sus enemigos por causas más personales. Estos últimos generalmente son de Japón, un lugar donde la industria del comic es muy explotada y desbordó hacia otros continentes. En 1986 Akira Toriyama creó a **Goku** y luego apareció **Sailor Moon**.

Lorena Blázquez

Nuestros personajes cambiaron de soporte: se mudaron esta vez a la Red.

Desde Superman hasta Pokémon y desde la Mujer Maravilla hasta Sailor Moon, la lista es interminable.

http://www.clubdelcomic.com.ar
http://www.archiecomics.com
http://www.akira-comics.com
http://www.dccomics.com
http://www.civila.com/Argentina/comics
http://teleline.terra.es/personal/mbayona
http://www.batman.com
http://www.sigma.net/capt_am/
http://dbzhomeworld.kevie.com
http://vizkids.com/dragonball

Mirando

Si alguna vez te ocurrió que mientras mirabas el cielo te dieron ganas de ver las cosas con más detalle, esas mismas ganas tuvieron muchos estudiosos de los planetas y las estrellas durante largo tiempo. Hasta que hace unos 500 años se inventó el **telescopio**: un antepojo de gran alcance que permite ver los astros como si se estuviera cerca de ellos.

Aunque muchos creen que fue **Leonardo Da Vinci** el inventor de este objeto, otros aseguran que **Galileo Galilei**, con su pasión por mirar hacia el cielo, fue el primero en utilizarlo. Lo cierto es que no hay una seguridad absoluta sobre el origen del telescopio.

Existen muchos tipos de estos artefactos, y en diferentes tamaños y formas. Según la lente que tengan, se puede ver más o menos lejos. Por poca plata se puede conseguir uno para practicar en casa.

Algunos famosos

Hoy en día existen algunos telescopios que se hicieron famosos, como el **Hubble**, que fue lanzado al espacio para que mande fotos de lo que sucede por allá. Entre otras cosas, ya mostró nacimientos de estrellas y choques entre astros.

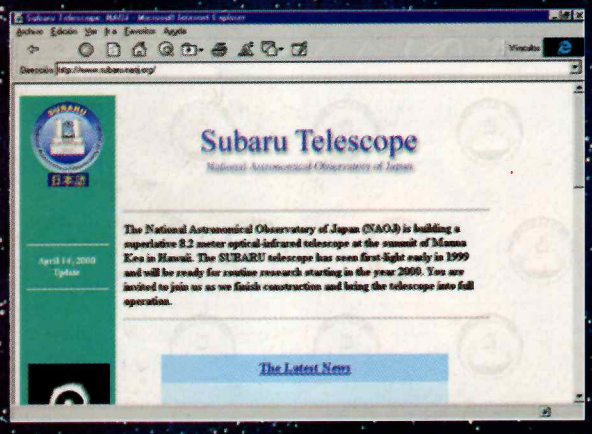
Los observatorios son los lugares que utilizan los **astrónomos** –las personas que estudian las estrellas– para investigar el espacio. Es allí donde se encuentran los telescopios más poderosos y precisos del mundo.

Y pensar que seguro que a estos astrónomos, cuando eran chicos, los retaban todo el tiempo por estar en la Luna...

Walter Adrián Duer

Muchos sitios argentinos ofrecen gran cantidad de información sobre astronomía y cuentan con imágenes muy curiosas y sorprendentes. Resulta interesante armar un archivo con los distintos planetas.

www.astrodomi.com.ar//welcome.asp



En el observatorio nacional del Japón funciona un telescopio llamado Subaru que es uno de los más grandes del mundo. Si navegás por su Web -que está en inglés- verás numerosas tomas de gran belleza.

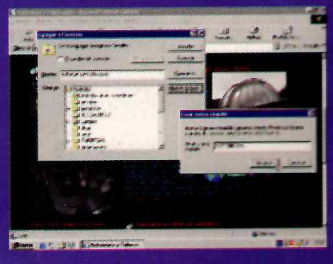
www.subaru.naoj.org.

El ciberinforme

ESTRELLAS FAVORITAS

¿Qué tal resultó el *ciberviaje* por las estrellas? Una oportunidad así es la mejor para armar una colección de *direcciones favoritas*, y si usás Internet Explorer, los pasos son muy simples. Comenzá por buscar Favoritos.

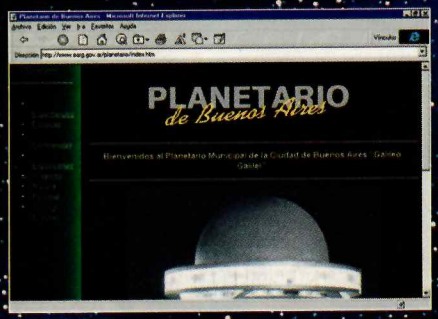
Conviene que armes una carpeta por cada tema que agregues a los preferidos. Para abrirla buscá Nueva carpeta y aparecerá un *cuadro de diálogo*. En la línea libre escribí el nombre del tema y se generará la carpeta.



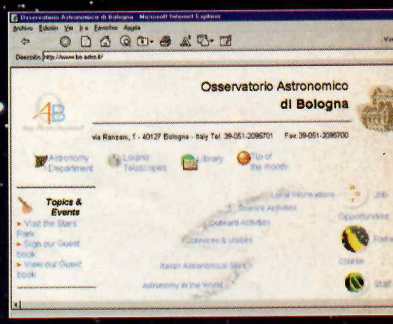
Telefónica
Advance

cielo

LOS TELESCOPIOS NOS AYUDAN A VER TODAS LAS MARAVILLAS QUE EXISTEN EN EL ESPACIO. LA MAYORÍA DE LOS OBSERVATORIOS IMPORTANTES TIENEN SU PÁGINA EN LA WEB: ¡DESCUBRILAS!

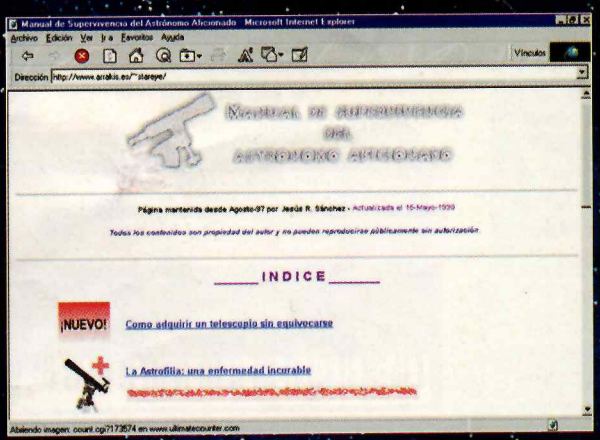


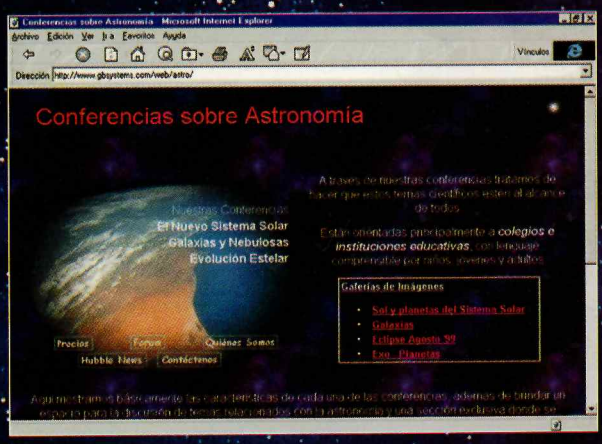
En el Planetario de Buenos Aires puede aprenderse mucho sobre los planetas y las estrellas. Y en Bolonia (Italia) hoy existe uno de los observatorios más importantes del mundo.



www.earg.gov.ar/planetario/index.html **www.geocities.com/CapeCanaveral/1526/index.html** **www.bo.astro.it**

Para los que recién empiezan: consulten en el *Manual de supervivencia del astrónomo aficionado*. Y si quieren aprender más, también hay *sites* con cursos y conferencias sobre el tema.





www.arrakis.es/~stareye/ **www.gbsystem.com/web/astro**

La página de la Estación Astronómica Río Grande tiene todo tipo de recursos para exploradores del espacio. ¡No dejes de visitarla!

www.earg.gov.ar/estrellas.htm

Dando en la tecla

EL TECLADO MIDI ES UNO DE LOS CONTROLADORES MÁS VERSÁTILES Y PUEDE SER UNO DE TUS ALIADOS MÁS FIELES

Bien sabido es que la compu te ofrece infinidad de herramientas para trabajar en música, tanto *midis* como *audios*, haciendo o trabajando secuencias, grabando o procesando *audios*.

El teclado musical es uno de los controladores más accesibles y completos. Un controlador es un instrumento capaz de registrar, transformar y enviar "todo lo que tus dedos tocan", traduciendo los datos de modo tal que tu compu lo entienda. Es decir que modifica y envía la información a tu PC a través de la interfase MIDI o la placa de sonido. Aunque muchas placas se entregan con un banco propio de sonidos pregrabados, tené en cuenta que las "chapas" como las llaman los profesionales, tienen los suyos y varían de acuerdo a modelos y calidades.

Si sabés preparar secuencias en tu teclado, podés trabajar allí y luego ingresarlas al programa que quieras. Es importante guardar tu trabajo en formato GENERAL MIDI, para que se conserve tal como lo creaste y pueda reproducirse sin inconvenientes.

Los teclados por *software*

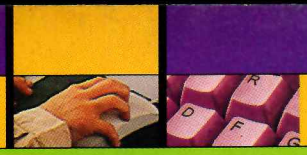
Si ya tenés un teclado y te gustaron los sonidos de algún otro que escuchaste, podés aprovechar las bondades de la compu, y cargar por medio de un programa especial archivos con ejemplos de sonidos de *chapas* de distintas marcas y modelos. De esa manera, con muy poco gasto y aún tocando desde tu viejo pianito, lograr que suene tu *chapa* soñada. Para eso una posibilidad es conectarse a la Internet y buscar en la red, dentro de los *sites* de las distintas marcas (Roland, Korg, Yamaha, Kurzweil, etc).Una vez ingresado, podrás especificar *keyboard* (teclado) u otra palabra clave. Entonces se desplegarán múltiples ofertas, con fotos, especificaciones, y algunos programas de demostración.

Silvia Erlich

Algunos sintetizadores contienen copias digitales del sonido de múltiples instrumentos, logrando efectos bien definidos.

Uno de los más grandes fabricantes de sintetizadores del mundo, la prestigiosa firma Yamaha, tiene un sitio Web de entrenamiento para profesores de música: *www.yamaha.com*

Algunos teclados tienen amplificadores estereofónicos y parlantes para poder escuchar los arreglos.



¿Sabías que...

...secuencias en el teclado?

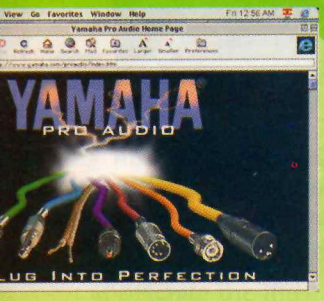
Tanto la computadora como el teclado son herramientas para usar. Qué modelo emplees, depende de cuál de ellos manejes con más comodidad, y de las posibilidades que te brinde tu instrumento. También cuentan, por supuesto, las características de la placa de sonido de tu compu. Muchos equipos te permiten trabajar sobre los sonidos, modificando algunas de sus cualidades acústicas como la envolvente, la amplitud o la frecuencia.

...no son todos iguales?

Hay infinidad de marcas y modelos, y aún los primeros modelos te permitían *secuenciar* y enviar información a tu PC por medio del sistema MIDI. También podés grabar y *guardar* los datos en una memoria. Algunos tienen un *display* parecido a un mini monitor, que te va mostrando todo lo que sucede.

...que podés agregar sonidos?

Para obtener nuevos timbres podés agregar bancos que vienen ya preparados, y se insertan por medio de un disquete, en una entrada del teclado preparada para tal fin. Además podés usar simultáneamente los de tu equipo y los de la placa y elegir el que más te guste. Esto se hace asignando dentro de un programa (como *Cakewalk*, por ejemplo) un segundo *port* para tu teclado.(El primero es la placa.)



El sistema MIDI soluciona el problema de las diferentes conexiones.

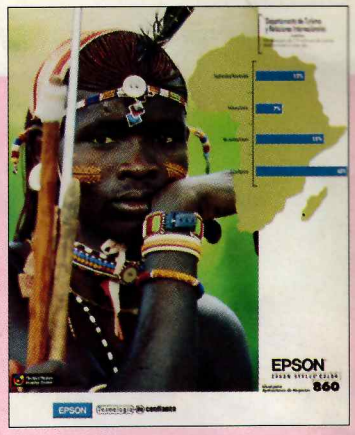
¿Te perdiste algún número de Billiken Compu?

¡Ahora lo podés conseguir con sólo pedírselo a tu kiosquero amigo, que lo encargará especialmente a nuestro distribuidor! Si tenés mucha, mucha urgencia, comunicate directamente con la editorial los días martes de 14 a 17 horas y pedí con Ejemplares Atrasados. Tenés que llamar al (011) 4331-4591 al 99, interno 1357. ¡Armá tu colección completa!

USÁ EL PAPEL QUE CORRESPONDE A CADA TAREA. ¡HAY MUCHO PARA ELEGIR!

Seguramente ya te ha sucedido. Llegás al cole, listo para mostrarle a los chicos las fotos que bajaste de la Web (y el mapa que había pedido el profe), todo recién impreso... y otro compañero estaba luciéndose con unas copias bárbaras, con colores brillantes y textos muy nítidos. ¿Qué pasó? ¿Tu impresora comprada hace apenas seis meses es una **pieza de museo**, o una máquina **desprolija**?

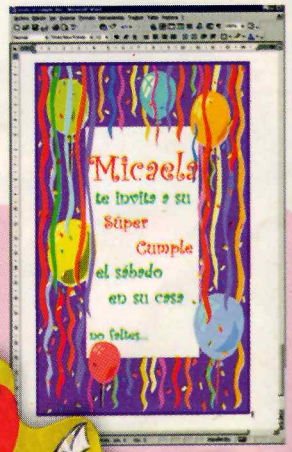
Nada de eso. El problema puede ser el **papel** sobre el que imprimiste. Tal vez es muy delgado, o la superficie es demasiado porosa. ¿Sabías que **existe una clase de papel** casi, casi, **para cada tarea de impresión**? Comencemos por el ***gramaje***. Esta misteriosa palabra indica la cantidad de gramos que ***pesa*** un ***metro cuadrado*** de un papel. Para saber de qué gramaje es el papel de tu impresora, buscá el paquete del papel y revisá la etiqueta. Los más baratos son de un poco más de **70 g**; un papel más grueso puede tener **80** y los mejores son de **90 g** o más.



Copia lograda con papel Epson Photo Quality Ink Jet Paper, mediante impresora Epson Stylus Color 860.

La terminación de la ***superficie*** del papel también es un dato importante. Las impresiones de **fotos** lucen mucho más sobre **papel recubierto** con una capa especial, como el *Photo Quality Glossy Paper* de Epson o el *Premium Plus Photo Paper* de Hewlett-Packard. En estos casos el papel está preparado para que la tinta de las máquinas ***ink-jet*** brille y los colores no se confundan.

¿Te gustan los ***banners***? Si querés hacer un cartel muuuuuy largo para la próxima fiesta de cumpleaños, podés conseguir papel de hasta 1,50 m. Y si tenés ganas de lucir una remera con una ilustración única, podés usar el papel ***Transfer***. Luego de imprimir sobre él, las imágenes se pasan a la tela con una plancha.



Cuando llega el momento de preparar las **invitaciones** para un cumple, hay **papeles y sobres** de varios tamaños y colores, listos para que desates tu fantasía y muestres que sos un experto. ¿Qué estás esperando? Ya podés ir encendiendo tu impresora.

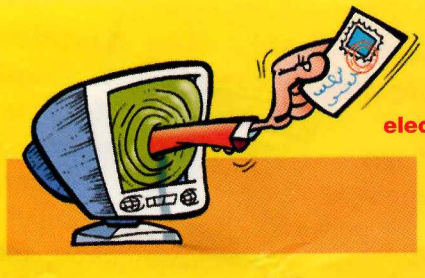
Tu imaginación ahora tiene un soporte para imprimir: probá con distintos papeles y verás.

Diseñá tus propias invitaciones de cumpleaños e imprimilas en los papeles especiales de HP.

DICCIO-ENTER

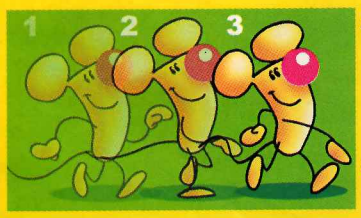
NO PODÉS DESCONOCER ESTOS SIGNIFICADOS

internet



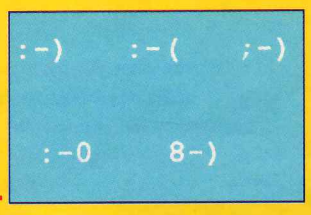
e-mail: Aquí se esconden dos palabras en inglés: ***electronic mail***. En castellano significa correo electrónico. En Latinoamérica usamos esta abreviatura como una sola palabra (como lo hacen los norteamericanos en sus mensajes) y muchos españoles dicen que envían **emilios**.

Internet Society: Las páginas Web y el correo electrónico de la Internet están en máquinas que tienen cargados **diferentes** programas. Para que todo funcione bien, **alguien** tiene que redactar reglas que todos acepten. Esa es una de las misiones de la **Sociedad Internet**, formada por especialistas en el tema. En Argentina los encontrás en **www.isoc.org.ar**



Animated GIF: La sigla ***GIF*** corresponde a una clase de imágenes, y ***animated*** significa animado. Los "GIF animados" son las pequeñas animaciones en movimiento que se ven en muchas páginas Web. Se preparan por separado y aparecen una por una controladas por un programa especial.

Emoticón: También se los llama ***smileys*** (sonrisitas). Se los agrega en los mensajes de correo electrónico, para mostrar una emoción (de allí lo de emoticón, por ***emotion)*** o para hacer una broma. Girá la página hacia la derecha para ver un personaje alegre, otro triste, el que guiña un ojo, el sorprendido y el que usa anteojos.

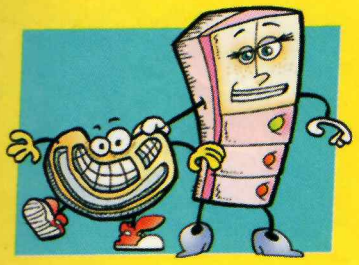


DICCIO-ENTER

SORPRENDETE CON LOS MISTERIOS DE TU HARD

compufierros

PDA: Es la sigla de ***personal digital assistant***, asistente digital personal. No reemplazan a la compu porque fueron diseñadas para mantener ordenadas las citas, leer el correo electrónico, redactar textos (cortos), jugar y escuchar música. Los que las usan las conectan a su compu para pasar datos de una máquina a otra. Para eso se puede usar un programa especial, o en algunos casos el que se carga haciendo clic en el icono de un maletín que aparece en el escritorio de Windows 98.



Periféricos: Son los aparatos que conectás a la compu para trabajar o jugar. El teclado, el monitor, el *mouse*, un *joystick* o el escáner son los más conocidos, pero siempre hay un aviso publicitario que te muestra que algo le falta a la compu y es súper necesario (o por lo menos eso dicen los fabricantes...) Algunos de ellos necesitan tarjetas controladoras para comunicarse con la máquina, como los parlantes, que dependen de la placa de sonido, o algunos escáners que usan plaquetas SCSI (otra sigla para el *diccio*).

LCD: ¡Siguen las iniciales! Estas corresponden a ***liquid crystal display***, visor de cristal líquido. Los más simples están en los relojes digitales, donde sólo muestran números, y los más complejos en las compus portátiles. Contienen partículas que flotan en un líquido espeso y transparente y giran cuando se les da una orden eléctrica. Los contactos están en los bordes de la pantalla. En una posición no ves las partículas; en otra, brillan y los grupos de puntitos forman imágenes.

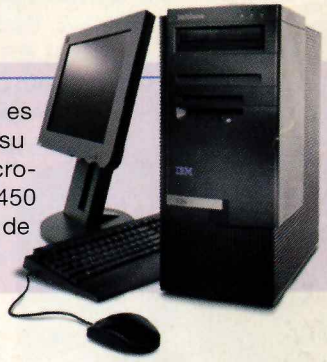
Software: Es una palabra que equivale a ***programas***, que pueden ser ***sistemas operativos*** (como Windows 2000 o Linux) o ***aplicaciones*** (un procesador de textos como Word o algún juego). La palabra soft equivale a "suave", y se empleó en este caso para contraponerla a la palabra ***"hardware"*** (buscala en un diccio-enter anterior) que señala a los aparatos y los accesorios donde se emplean programas informáticos para cumplir una tarea o controlar un equipo o una máquina.

cyberShopping

ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO

PODEROSA Y ECOLÓGICA

Viendo su elegante color negro y su monitor plano de 15 pulgadas, nadie diría que el gabinete de la **IBM Intellistation** está compuesto en un **cien por ciento de plástico reciclado**. Esta coqueta máquina también es muy poderosa, ya que en su interior se esconde un microprocesador Pentium III de 450 MHz y una nueva tecnología de gráfica 3D.

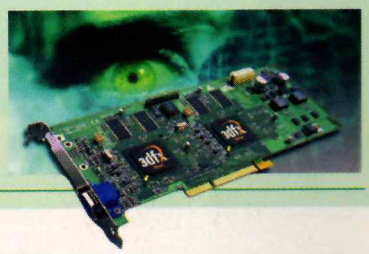


PARA ESCRITORIOS CHICOS

Para los que tienen problemas de espacio, **Acer** lanzó su modelo **Veriton FP**, que integra gabinete y monitor todo en uno. Este último, de 15 pulgadas, es de cristal líquido. A pesar de su escaso tamaño, la Veriton es muy potente, ya que posee un microprocesador Pentium III DE 500 MHz, 128 Mb de RAM, módem, video 3D, placa de red y todo lo necesario.

COSA DE MAGIA

3dfx lanzó el modelo **5** de su línea **Voodoo** de placas aceleradoras gráficas. Esta placa es de las más rápidas del mercado y hace que los juegos 3D más pesados corran como si nada. Muestra color de **32 bits** (las anteriores Voodoo soportaban sólo 16 bits) y utiliza dos microprocesadores VSA-1000 con 32 MB de memoria cada uno. En cualquier momento la tendremos en nuestro país.



JOYSTICK METÁLICO

El fabricante de periféricos para consolas **Interact** presenta este súper ***joystick***, llamado nada menos que **Alloy Arcade Stick** para la **Dreamcast**. Este aparatito está diseñado para reproducir la sensación de los controles de las máquinas de salón y es súper confortable. Tiene nada menos que ocho botones programables y una ranura para **VMU**. Su único problema: no soporta ***force feedback***.

PARA LA PLAY

Apareció un nuevo ***pad*** para la consola más popular del mercado. Se llama **Nyko Viper** y exteriormente es muy parecido al **Dual Shock** (el ***pad*** que viene con la **Play**) con el que es completamente compatible. Sin embargo, el **Viper** tiene una característica interesante, y es que funciona en tres modos diferentes: analógico, digital y ***Wheel*** (volante) que tiene la sensibilidad perfecta para los juegos de carrera.

Diego Sasturain

correo ¡LLEGÓ EL CARTERO!

New | Reply | Reply All | Forward | Add Contact | Delete | Contacts | Find | Send & Receive | Preferences

QUEREMOS CONOCERTE MÁS. ESCRIBINOS Y CONTANOS MÁS SOBRE VOS. POR EJEMPLO, CÓMO TE VA EN EL COLE, CUÁLES SON TUS MATERIAS FAVORITAS Y QUÉ TE GUSTA HACER EN TU TIEMPO LIBRE. ¿OK?

¡Hola! Somos **Felicitas** y **Lucas Maggi**. Aprovechamos esta ocación para contarles que nos encanta la revista. Es muy completa, didáctica y las direcciones publicadas nos resultan muy útiles. Los juegos nunca nos fallaron.Les mandamos un beso grande y... ¡muchas gracias!

Hola, me llamo Nadia, tengo 10 años, me encanta la revista porque es fabulosa. Me ha ayudado mucho en computación. Espero que nunca terminen de hacer cosas lindas para nosotros y que tengamos la posibilidad de tenerla siempre con nosotros.

Billiken Compu: ¡Hola! Me llamo **Patricia Lucero** y soy de Mercedes, San Luis. Les escribo para agradecerles que me hayan enviado la revista nº 1 porque sino hubiese sido imposible conseguirla. ¡Graciąs! Soy *refana* de los videojuegos. ¿Mis favoritos? *Age of Empire* y *Fzz*. Me interesa muchísimo el concurso de **Beta Tester** y me gustaría participar. Para mí no hay nada más importante que la computación y los videojuegos. Los quiero mucho. Sigan así porque la revi está buenísima.

¡Hola! Me llamo **Gimena** y les escribo para felicitarlos por la revi, que está ¡re buena! Me gustaría que haya una sección con las direcciones de e-*mail* de chicos y chicas para que podamos hacer amigos nuevos con la compu. Besos.

Queridos amigos: Somos Carlos, Milton Cristian y Gabriela Rodríguez, cuatro hermanos de Montevideo (Uruguay). Mi papá siempre nos compra la revista Billiken y ahora, Billiken Compu también. Les mandamos un beso para todos. Gracias por existir. ¡Hasta la próxima!

Hola amigos de Billiken Compu: Soy **Julieta**, tengo 14 años y quiero felicitarlos por la revista. Hace poco que la compro porque me regalaron la compu para mi cumpleaños y la verdad, es que me resulta de mucha utilidad. Les dejo mi dirección de e-mail para comenzar a cartearme con muchos chicos de 14 a 17 años. Espero recibir noticias de mis nuevos amigos muy pronto.Tomen nota: ***gonzalaj@arnet.com.ar***

Pedile permiso a tus padres para dar a conocer tu *e-mail* o dirección postal, así la publicaremos con tu carta para conectarte con nuevos amigos.

Además de nuestras direcciones de e-mail, que están abajo, podés escribirnos a: Azopardo 565, (1307), Capital.

117 message(s), 117 displayed

3 de julio: próximo número de Billiken Compu

¡Qué bueno! El mes que viene llegan las vacaciones de invierno... tiempo de dormir un poco más, descansar, pasear, jugar y estar más disponibles frente a la PC. Así que no se vayan a perder esta edición porque habrá de todo. ¿Y qué decir del regalo? Vayan preparando el *mouse*, y ¡atención!

Esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: para juegos y trucos, suplegames@atlantida.com.ar y para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!

Magic KIDS

¡Mirá!

Visitá la página de Nivel X en: www.magic.com.ar/nivelx

PRAGMA/FCB

Con InfoVía Plus navegás por Internet tan rápido, que no tenés tiempo para otra cosa.

InfoVía Plus es máxima velocidad en Internet. Además te da acceso desde cualquier lugar del país, promoción 0-610, Servicio al Cliente las 24 horas y muchos abonos especiales para que vos elijas. Anotá: * **Conexiones de 6, 10, 15 ó 25 horas mensuales,** de acuerdo a cuánto tiempo lo vas a usar. * **Conexión Plana,** si te gusta navegar todo el tiempo. * **Conexión Noche,** para conectarte cuando todos duermen. * **Conexión Cero,** o sea, pagás lo que usás. * **Conexión Plana Anual,** un solo pago para que te ahorres unos pesos.

Hacé click. Conectate a InfoVía Plus, el servicio de acceso a Internet de Advance.

Una empresa de

Telefónica